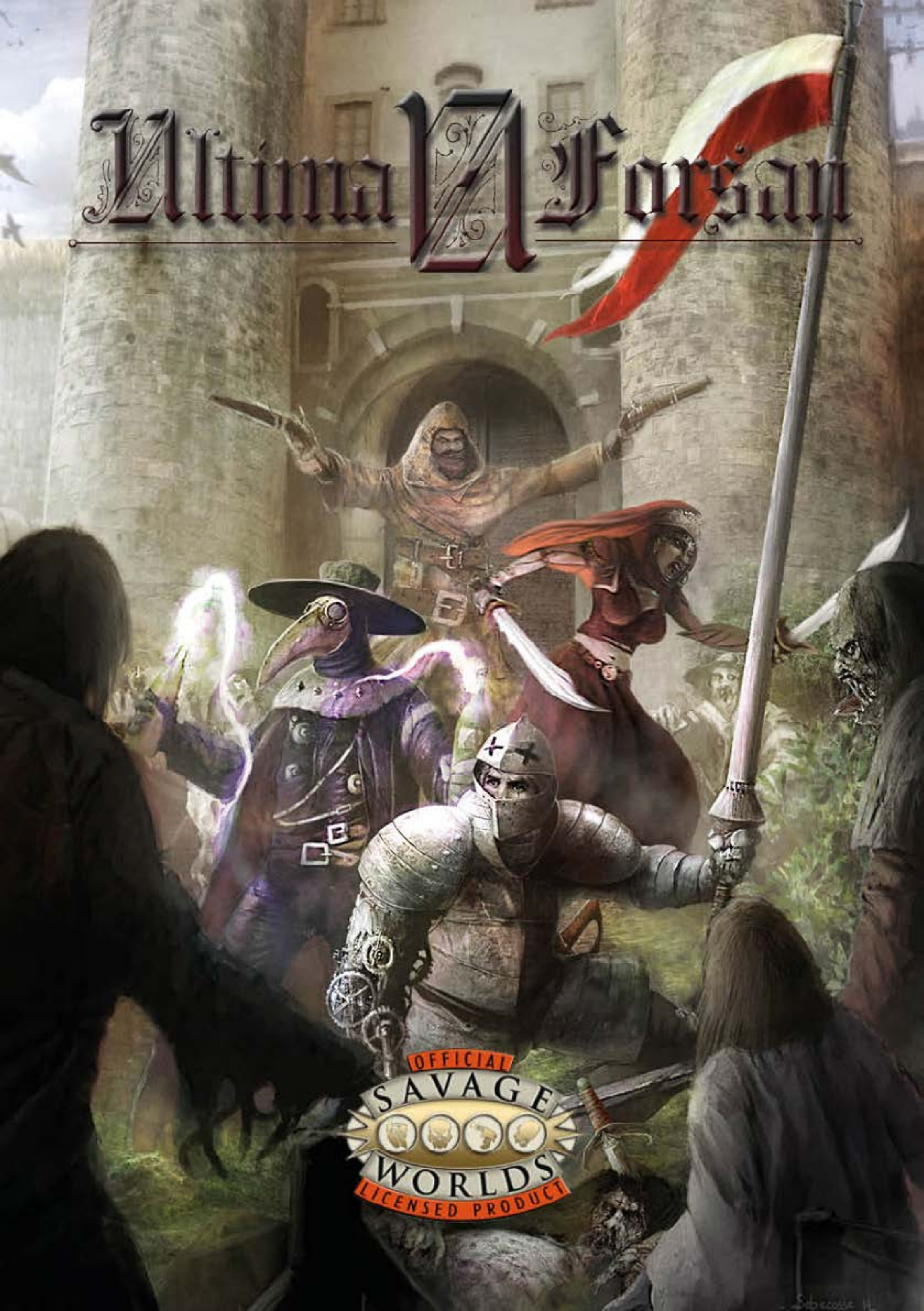


Ultima Forsan
OFFICIAL
SAVAGE
WORLDS
LICENSED PRODUCT



Por Mauro Longo y Giuseppe Rotondo.

Créditos

Una producción de GC Studio.

Edición: Gionata dal Farra.

Maquetación y diseño gráfico: Matteo Ceresa y Luca Basile.

Corrección: Mauro Longo, Giuseppe Rotondo y Alun Rees.

Traducción del italiano: Annarita Guarnieri.

Ilustración de cubierta: Sebastien Ecosse.

Ilustraciones interiores: Mariusz Gandzel, Francesca Baerald, James Denton, Carly Sorge y Chris Bivins; casi toda la selección histórica es de Hans Holbein (principalmente).

Cartografía: Francesca Baerald.

Todas las ilustraciones históricas usadas son de dominio público.

La segunda edición de este libro no hubiera sido posible sin la contribución fundamental de Alun Rees. Los autores y todo GC Studio desean mostrar su agradecimiento a Mr. Rees.

Créditos de la edición española

Edición: Jorge Coto Bautista, Adolfo García y M. Alfonso García.

Traducción: M. Alfonso García.

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: M. Alfonso García.

WWW.HTPUBLISHERS.ES

ISBN: 978-84-944682-9-2 **Dep. Legal:** AS 03628-2016









Los muertos han atravesado nuestras defensas. El alquimista y el caballero ya han muerto combatiendo y ese condenado inventor ha huido en su máquina alada. Han mordido a la gitana y ya no puede esconderse tras su sardónica sonrisa.

Habréis visto ya muchas veces ocurrirle eso a los morituri. Hemos logrado encerrarnos en la armería, donde nos sentamos lo más cerca posible, reconfortándonos los unos a los otros. Sus heridas son superficiales, así que pasarán muchos días hasta que se transforme en uno de ellos, pero la puerta habrá caído mucho antes que eso.

Pudiera ser la última hora de nuestras vidas.

Quizás así lo sea.





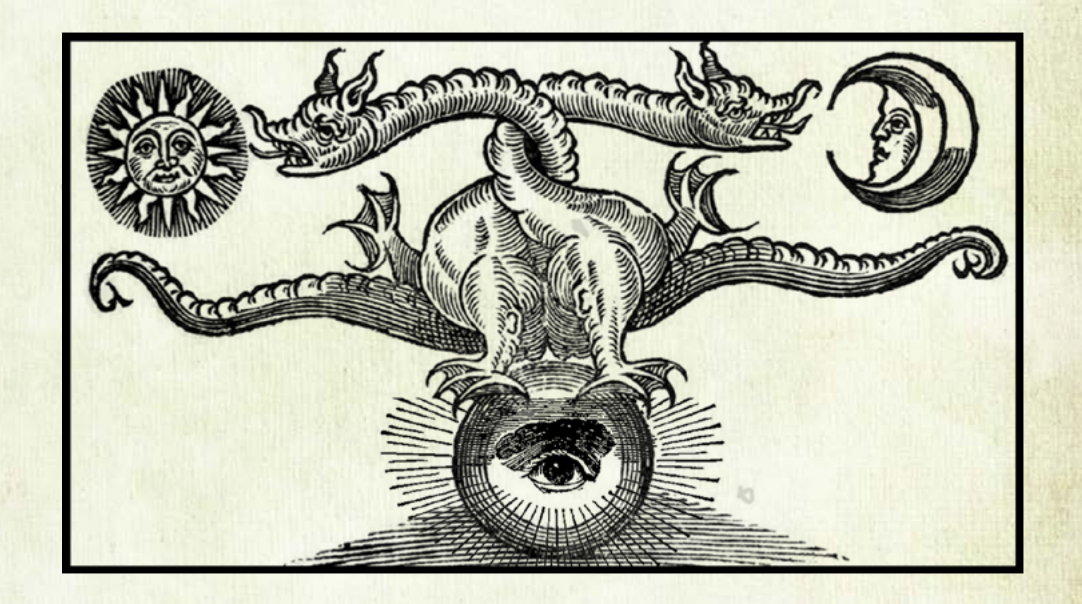
Contenidos



En Ultima Forsan, héroes resueltos y llenos de recursos afrontan a los muertos que han regresado a la vida y las innombrables abominaciones que infestan nuestro macabro mundo, en un período situado entre el final de la Edad Media y el comienzo del Renacimiento. La Plaga lleva extendiéndose dos siglos pero, por primera vez, la humanidad está lista para afrontarla con la esperanza de crear un futuro mejor. La Muerte, sin embargo, siempre está al acecho, lista para caer sobre aquellos hombres y mujeres que luchan y ponen en peligro sus vidas a diario, contando cada segundo de sus vidas en un polvoriento reloj de arena.

El lema de estos héroes es Ultima Forsan (lat. "la última hora"): cada hora, cada proeza, cada aventura podría ser la última, pero eso no les impedirá continuar. Pase lo que pase, ¡caerán luchando!

Sección del Director de Juego





Introducción



*A*l final de la Edad Media, la plaga de los muertos se extendió por el viejo mundo, destruyendo los reinos de los hombres. Todas las ciudades de Europa, África y Asia cayeron presas de la horda gris de cadáveres retornados a la vida que conquistó todo el mundo conocido; horribles abominaciones corrieron a sus anchas por todos lados, dando inicio al momento más oscuro en la historia de toda la raza humana.*

Tras casi dos siglos luchando por evitar la extinción, afrontando macabras batallas y horrores impensables, los supervivientes de la raza humana han logrado reconquistar parte de sus territorios perdidos, estableciendo pequeños feudos muy bien protegidos y fortificados. Todas las ciencias, artes y técnicas se han redirigido desde sus objetivos originales al propósito de combatir la Plaga. Con recursos jamás soñados hasta la fecha, obtenidos a partir de los tesoros y propiedades de millones de familias ahora desaparecidas, se ha logrado desarrollar máquinas, productos alquímicos, armas y equipamiento especializado con el que combatir esta Guerra Macabra.

Desde el año 1514, delegados de todos los feudos mediterráneos han estado reuniéndose en concilios y cónclaves, con el objetivo de decidir el futuro de estos nuevos reinos y crear una nueva era de esperanza: el Renacimiento.

Los héroes de Ultima Forsan *son indómitos guerreros que portan armaduras asistidas, expertos alquimistas capaces de crear brebajes de devastadora eficiencia, silenciosos asesinos capaces de rastrear y eliminar a necromantes e infectores, hábiles soldados, cazadores de muertos que portan silenciosos mosquetes, dotados inventores capaces de diseñar tanques y máquinas voladoras, brujas y monjes o sinvergüenzas y charlatanes tan dotados y hábiles que pueden engañar incluso a la progenie de la Plaga.*

Los muertos son su principal enemigo, ya vengan en pequeños grupos de descarriados o devastadoras hordas, pero en las profundidades de los yermos salvajes y las ruinosas ciudades esperan las guaridas de horrendas bestias infernales, quimeras producto de dementes experimentos, y lo más horripilante de todo, abominaciones.

Y en el este, en Jerusalén, el Sultán Negro reúne sus tétricas legiones, listo para arrojarlas sobre los nuevos reinos de los hombres.

Capítulo uno
Del Dies Irae al Concilio Universal

La ira de dios

Los sabios y eruditos aún están debatiendo cómo y cuándo comenzó todo. Por lo que sabemos, en base a los hechos reconstruidos por hospitalarios y cabalistas repartidos por todo Levante, los muertos surgieron del Reino del Preste Juan, en algún lugar más allá de Rutenia y Persia, en los límites orientales del mundo. Desde allí, este innombrable horror que los hombres comunes llaman la Plaga, se extendió como una oleada de pestilencia y corrupción por las naciones limítrofes, avanzando incansablemente desde los confines más alejados de Asia.

Imparable, cruzó montañas y desiertos; los muertos cayeron sobre las opulentas ciudades de la Ruta de la Seda, que tomaron una tras otra. A partir de ese momento es cuando tenemos las primeras crónicas fiables que hablan de los muertos.

Eso fue en el año de nuestro Señor de 1345.

Cuando llegó a caminos más accesibles y tierras más pobladas, la Plaga apresuró su paso, barriendo y derribando los reinos de los hombres como si fueran castillos de naipes. Ese mismo año alcanzó el Mar Negro y la colonia genovesa llamada Caffa, "la reina del gran mar". Desde allí se extendió por todo el Mediterráneo, un mal llevado a bordo en sus propios barcos por todos aquellos que trataban desesperadamente de huir del lugar.

En 1347 la Plaga destruyó Constantinopla y lo que quedaba de su decadente imperio para después alcanzar todos los puertos del Mediterráneo. Al año siguiente, la Horda Gris de muerte y corrupción invadió toda la Península Itálica, el Sultanato de Granada, los reinos de Aragón y Hungría, así como todas las grandes islas del *Mare Nostrum* y la costa norte de África. Año tras año, los muertos avanzaron sobre Europa, Asia y África, abriéndose paso hasta las aldeas más remotas, las regiones más aisladas y las islas, por menudas que fueran.

Para 1365 no existía ningún lugar en el mundo conocido que no hubiera sido alcanzado por la Plaga.

Ninguna defensa creada por el hombre logró contener este mal. Ni las cuarentenas, fosas comunes cubiertas con cal viva, el asesinato preventivo de aldeas enteras, indiscriminadas quemas de muertos en la estaca, *morituri* o incluso de personas sanas… nada de ello sirvió de algo. Tropas enteras de infantes, ejércitos de caballeros, compañías de ballesteros, arcabuceros y piqueros fueron movilizadas. Hombres y mujeres, niños y ancianos tomaron las armas para luchar y defenderse por sí mismos de este gran mal. Las ciudades más alejadas de los principales centros de infección tuvieron tiempo de levantar murallas más altas, sellar sus puertas y fundir todo el metal existente para crear más bombardas, espadas y mazas, pero poco a poco fueron cayendo por asedio en manos de los muertos.

En aquellos tiempos, la gran mayoría de los hombres murió de forma horrible solo para levantarse de entre los muertos y atormentar la tierra que tanto había amado.

En menos de veinte años desde las primeras crónicas que hablaban de la aparición de la Plaga, la raza humana quedó prácticamente extinta, reducida a una mera fracción de lo que había sido solo dos décadas antes.

Los cronistas hacen referencia a estos días de horror, devastación y muerte como *Dies Irae*, los días de la ira de nuestro Señor contra sus hijos.

La edad oscura

Muchos hombres de fe, predicadores, menesterosos, intolerantes y lunáticos creyeron que el Día del Juicio había caído sobre la humanidad y que Dios iba a invocar a las huestes celestiales del Paraíso en cualquier momento, condenando a los pecadores al fuego eterno. Pero jamás tuvo lugar el Juicio de Dios. Los píos y justos murieron uno tras otro, al igual que los demás, para alzarse tras su primera muerte y acosar las ciudades, campos de cultivo y granjas de los supervivientes. Los ángeles nunca tocaron las trompetas del Apocalipsis, ni el fuego purificador cayó sobre la Tierra. Aquellos que sobrevivieron a los *Dies Irae* simplemente permanecieron donde estaban, en un mundo asediado por la progenie de la Plaga, intentando permanecer con vida un día tras otro, un mes tras otro, una generación tras otra

Tras estos primeros años de horror, sorpresas, angustia y desesperación, los hombres comenzaron a reaccionar. Los supervivientes reunieron



todo el coraje que les quedaba y abandonaron sus escondrijos, partiendo en busca de lugares más seguros, formando nuevas comunidades y creando una coalición mundial contra los muertos.

Poco a poco, los grupos y hordas de muertos más grandes fueron destruidos o dispersados y las primeras generaciones de muertos lentamente se fueron pudriendo hasta convertirse en seres casi inofensivos, consumidos esqueléticos y carroñas que apenas podrían arrastrarse por los caminos.

Poco se recuerda a ciencia cierta de las décadas siguientes, entre 1365 y 1420. Pocos eruditos y sabios sobrevivieron a los primeros años y aún menos eran los que podían dedicar su tiempo a leer e instruirse, así que imagina la tarea de compilar anales y crónicas para las generaciones futuras. Desapareció la mayor parte del conocimiento y la cultura de los siglos anteriores, junto con la historia de muchas comunidades y civilizaciones pasadas que hoy son completamente desconocidas.

Durante algo más de medio siglo la única preocupación existente fue sobrevivir, preservar y reconquistar tierras de cultivo, proteger las nuevas aldeas y crear armas o curas útiles en el día a día.

Sin embargo, de forma lenta pero constante, la cantidad de los vivos seguía disminuyendo.

Hoy en día recordamos estos terribles años de desesperación y lucha por la supervivencia como la Edad Oscura, la página más aterradora de la historia del hombre.

La reconquista

Alrededor de la primera parte del siglo XV, por primera vez en mucho tiempo los nacimientos volvieron a superar las muertes. Las ciudades-estado recién fundadas y aldeas fortificadas comenzaron a expandir sus fronteras y a unirse, de forma más o menos pacífica, creando nuevas naciones y potencias sobre las ruinas cubiertas de maleza de los antiguos reinos.

La humanidad finalmente había logrado entender lo sucedido y estaba lista para contraatacar. Utilizando los tesoros y propiedades dejadas atrás por todos los que habían desaparecido, su reconquista de la Tierra fue imparable, si bien algo lenta y dificultosa. En las décadas siguientes las ciudades fueron equipándose con cada defensa probada y remedio eficaz contra la Plaga y los ejércitos adaptaron sus tácticas para luchar contra los muertos. La medicina y la ciencia vieron nuevos avances que, si bien no eran suficientes para alcanzar la legendaria *triaca*, el antídoto contra la Plaga, al menos permitieron el desarrollo de los conocimientos de higiene, sanitarios y educativos necesarios para garantizar una buena salud y calidad de vida entre los supervivientes.

Durante la segunda mitad del siglo XV, los menudos dominios se fueron convirtiendo en pequeños reinos y feudos, capaces de ofrecer una cierta seguridad pese a su aislamiento e inestabilidad.

Se abrieron nuevas rutas de comunicación, los barcos volvieron a la mar y se establecieron las bases de una relación política estable entre regiones asediadas, dando un nuevo empujón al progreso científico en todos los campos.

Hoy, a fecha de 1514, los nuevos reinos están listos para unir fuerzas y forjar el renacimiento de la vida… el renacimiento del hombre en la Tierra.

El concilio universal

En los últimos años, las nuevas potencias terrestres se reúnen para forjar alianzas y, en ocasiones, intrigar para hacer avanzar sus intereses personales. El lugar establecido para estas reuniones es Lucca, en el corazón de la Toscana; una villa que atrae cada año a mercaderes, mirones, nobles e inventores procedentes de todos los nuevos reinos, ansiosos de visitar su Feria de los Muertos.

El Concilio Universal por el Renacimiento del Hombre y la Paz entre los Nuevos Reinos, más conocido como Concilio de Lucca, está teniendo lugar ahora mismo y será el suceso más importante de este siglo que comienza.

Numerosas disputas, fieras enemistades y diferencias de religión, etnia y cultura han dividido a los hombres durante siglos. ¡Pero eso es cosa del pasado! El inminente Concilio Universal decidirá el destino de la raza humana, dando comienzo al contraataque y la derrota definitiva de las hordas de los muertos.

En la futura campaña *Érase una vez en Lucca*, descubrirás más información sobre el Concilio Universal y jugarás increíbles aventuras en la Toscana.

La Plaga y su progenie



in ninguna duda, el vil azote conocido como la Plaga es la mayor amenaza que la humanidad ha afrontado en su historia (y la más terrible). En cierto sentido, es como una enfermedad, motivo por el que algunas personas la llaman la "plaga gris" o la "muerte gris". Médicos de todos los reinos existentes han intentado durante décadas establecer sus orígenes, naturaleza y cómo luchar contra ella o curarla. Aunque aún no se ha logrado descubrir un auténtico remedio para ella, sí que se han descubierto numerosos hechos sobre este devastador azote.

La Plaga se extiende como si fuera una enfermedad. Si uno mira más allá de la horrenda forma en que tiene lugar el contagio (la temible horda de muertos) y estudia el proceso y consecuencias del mismo (la persona afectada se convierte en un muerto viviente hambriento de carne humana), observará cómo la Plaga se transmite de igual forma que cualquier otra indisposición normal: a través del contacto con personas afectadas, sus fluidos corporales y los enfermizos efluvios que emanan de ellos, si se inhalan en grandes cantidades.

El atramento

Por el momento, se ha descubierto que la principal forma de transmisión de la Plaga es el icor negruzco que supura y empapa el cuerpo de los muertos. Esta sustancia, negra, pegajosa y apestosa, en ocasiones es casi líquida y, otras veces, más densa, casi tanto como el jarabe. Se denomina **atramento** (un derivado de la palabra latina *atramentum*, "tinta") y los cuerpos infectados generan esta sustancia en su interior como producto de la descomposición y fermentación de sus fluidos y tejidos. Casi como si fuera una levadura infernal o mohos generados en el mismísimo Hades, el atramento debe alimentarse de forma continuada de carne y sangre humana, por ello la progenie de la Plaga siempre intenta darse un festín con los vivos. Poco a poco, el atramento consume el cuerpo de su anfitrión hasta convertirlo en carroña inútil o una marioneta de huesos. Sin embargo, hasta que el cuerpo del anfitrión quede totalmente destruido, el atramento impulsará a cada cadáver que anima a alimentarse con más sangre y carne fresca, de tal modo que pueda mantener su actividad y crecimiento.

Del mismo modo, el atramento supura de muchos muertos y otras abominaciones de la Plaga en forma de pústulas, garras rotas o crueles colmillos, de modo que pueda entrar en contacto con las víctimas de su anfitrión, enraizarse en sus cuerpos y consumirlos también por completo, para continuar así el ciclo de crecimiento y expansión. Por razones que los eruditos aún no comprenden, parece que el atramento solo logra prosperar y reaccionar dentro del cuerpo humano, lo cual explica que normalmente los muertos ignoren a los animales y es la causa de que muchas bestias parezcan ser inmunes a los peores efectos de la Plaga.

Aunque el aspecto externo del atramento es como el de la sangre congelada, el agua no es capaz de diluirlo por completo y solo lo extiende en peligrosas manchas por ríos y lagos. Estas manchas de atramento pueden permanecer activas durante muchos años. La única forma conocida de destruir por completo el atramento es mediante el fuego, los ácidos más potentes y la cal viva. Las buenas noticias son que el atramento no puede penetrar por sí solo la piel humana: por ello, una persona sana que se vea salpicada por esta sustancia no se contagiará de la Plaga, aunque es mucho mejor retirar todas las trazas del atramento del cuerpo tan pronto como sea posible.

De acuerdo a ciertas personas, el atramento parece ser capaz de reaccionar a estímulos externos, actuando en consecuencia. Por ejemplo, en su *De Cadaverum Sectione*, Gregorio de Córdoba informa que si mueves una antorcha encendida hacia una vasija que contenga atramento, este intentará alejarse de la llama, rebosando el contenedor por sus bordes.

¿QUÉ LE PASA A LOS INFECTADOS?

Cuando uno de los muertos logra morder o herir a un hombre, ya sea un muerto normal, una criatura infectada o una de las numerosas y horribles abominaciones que vagan por el mundo, o cuando se entra en contacto con el atramento de alguna otra manera, esa persona se expone a la misma y terrible enfermedad que consume a sus enemigos: la Plaga.

Da igual lo pequeña que haya sido la herida o la cantidad de atramento transmitida, a no ser que la parte infectada sea amputada (en aquellos casos donde es posible, claro), y el muñón cauterizado de inmediato tras producirse la herida, la víctima está condenada (y sin esperanza alguna) a una muerte horrenda.

Dependiendo de la severidad de la herida y la pérdida de sangre, el contagio puede tardar en extenderse minutos, horas o días. Pronto aparecerán pústulas, hinchazones y otros síntomas de la horrenda infección alrededor de la herida, extendiéndose después por el torso; con el tiempo, las venas comenzarán a llevar el atramento por todo el cuerpo, adquiriendo la sangre que transportan un color oscuro similar a la tinta. Empezarán a extenderse las pústulas y viruelas por todo el cuerpo y, cuando se derrame sangre desde cualquier punto de este, será un líquido oscuro e infeccioso. Todo contacto con este icor es tan letal como ser afectado por el atramento que haya estado fermentando durante décadas en el interior del cuerpo de una carroña.

Al mismo tiempo, la víctima va perdiendo fuerzas, y todos los líquidos y tejidos de su cuerpo empiezan a fermentar y pudrirse, transformándose también en atramento. A no ser que una mano piadosa ponga fin a su sufrimiento, en cuestión de unos pocos días la víctima sufrirá su primera muerte entre convulsiones, espasmos y calambres.

Pocos minutos después de la primera muerte, el cadáver empezará a moverse y sufrir convulsiones, los ojos se le pondrán en blanco, se contorsionará en posturas imposibles y le castañetearán los dientes. Instantes después se alzará sobre sus pies y entrará en el estado que denominamos segunda muerte (o muerte en vida, muerto viviente, no muerto, reviviscencia y una lista casi infinita de otros términos). En cierto sentido, primitivo e inhumano, la Plaga presente dentro del cadáver intenta alimentarse y extenderse, usando el cuerpo como una marioneta sin mente y carroña infecciosa.

PUROS, *MORITURI* Y MUERTOS

Casi todas las ciudades y los nuevos reinos muestran compasión y merced, pero también rigor y firmeza, hacia los ***morituri***, es decir, las personas infectadas por la Plaga (procede del latín y significa “los que van a morir”). Si un *morituro* se entrega por propia voluntad a las autoridades o admite su condición (algo que la mayoría de ellos hace sin problemas), es puesto bajo la custodia de los médicos de la Plaga o de un fraile de los muertos, quienes le asisten en sus últimas horas en este mundo, le ayudan a despedirse de sus seres queridos, redactan testamento de sus últimas voluntades y hacen lo posible por aliviar sus dolores y pústulas. Llega un momento en que la víctima recibe una dosis de veneno letal que lo mata

El miasma y las máscaras de médico

El miasma, el efluvio tóxico que emana de los muertos, pilas de cadáveres y cuerpos infecciosos o incluso del humo que surge de las piras funerarias que los consumen, es una de las formas más terribles que existen de contraer la Plaga.

De hecho, algunos médicos niegan por completo su existencia o, como mucho, mantienen que solo puede producirse en ciertos casos excepcionales, como cuando cientos de muertos se hayan apiñados en un espacio muy reducido. Sea como sea, los médicos de la Plaga, sepultureros y cazadores de muertos a menudo llevan máscaras especiales equipadas con filtros y llenas de hierbas aromáticas para evitar inhalar este ponzoñoso miasma. Estas máscaras también son útiles para evitar las náuseas, mucho más comunes, que provoca el enfermizo olor a putrefacción.

sin más sufrimientos. Luego, los sepultureros se hacen cargo del cuerpo, lo transportan con sumo cuidado y rapidez hasta una tumba cubierta con cal viva, y destruyen cualquier resto del cuerpo, así como del atramento que lo consume.

Cuando una persona sana (es decir, alguien que no está infectado por la Plaga) fallece de muerte natural, su cuerpo no está condenado a la segunda muerte y permanece con normalidad en la tumba donde, si no ocurre nada raro, acabará convirtiéndose en polvo. Si la muerte se produce dentro de un feudo, el cuerpo suele ser quemado de todos modos para evitar cualquier peligro y las cenizas se entregan a su familia. Los ancianos y quienes sufren alguna enfermedad degenerativa grave suelen recibir la misma "muerte piadosa" que los *morituri*, quemándose del mismo modo sus cuerpos.

Respecto a los muertos que vagan errantes por los yermos o logran colarse por las fronteras de los feudos más seguros, el único destino que les aguarda es su destrucción. Serán despachados y desmembrados por hábiles soldados o cualquier plebeyo que se tope con ellos y, después, sus pedazos se manejarán con el mayor cuidado posible. Si no hay nada que lo impida, los restos serán llevados a una de las fosas comunes y bañados en cal viva; en caso contrario se les prenderá fuego allí donde caigan con mucho cuidado de no inhalar el miasma.

Los infectados

Obligados como están a vivir en un mundo lleno de muertos y putrefacción, con cadáveres de todo tipo descomponiéndose entre los campos de cultivo y los ríos, respirando durante años el humo de las piras funerarias y viéndose bajo la constante amenaza de la exposición a la Plaga y el atramento, los hombres también han empezado a cambiar.

A lo largo del último siglo, más y más bebés han nacido con cuerpos claramente deformes, mientras que algunas víctimas que han sido heridas por los muertos, o han entrado en contacto directo con el atramento, han logrado sobrevivir tras semanas de agonía solo para ver cómo sus cuerpos cambiaban. Todos estos casos, que parecen ser más frecuentes a cada año que transcurre,



muestran tantos rasgos en común entre sí que los eruditos empiezan a tratarlos como una "subraza" humana distinta, tan fácil de identificar que no es posible equivocarse y totalmente diferente de los "puros".

Se les denomina ***infectados***.

Al nacer (o tras la larga convalecencia que sigue al contagiarse de la Plaga y sobrevivir), el infectado ve cómo su cuerpo se debilita mucho. La piel se vuelve blanquecina y en muchos lugares transparenta las oscuras venas que hay debajo. Los infectados son menos resistentes que los hombres ordinarios a la fatiga, las heridas y los esfuerzos, a la luz del sol y el calor, pero parecen ser casi inmunes a otras enfermedades.

Y lo más importante de todo, el infectado no morirá si uno de los muertos logra arañarlo o morderlo. No contraen la Plaga ni se ven dañados por el atramento; tampoco desarrollan pústulas o costras ni sus heridas se infectan, pues ya llevan el contagio dentro de su cuerpo. Sin embargo, incluso si en vida no sufren ninguna herida infligida por la progenie de la Plaga, al morir se transforman en terribles cadáveres animados por una brutal ferocidad que todo el mundo llama posesos.

En los mejores casos, los puros reaccionan ante estos infectados con miedo, inquietud y desasosiego. Todo el mundo sabe que cuando un infectado muera (incluso si es debido un accidente), un horripilante poseso quedará suelto en la ciu-

dad, aldea u otra comunidad que se consideraba segura. Y no solo eso, el contacto con la sangre de un infectado provoca el contagio del atramento. Debido a esto, la mayoría de los médicos no los quieren cerca, considerándolos otro tipo más de progenie de la Plaga.

Muchos infectados aceptan, debido al innegable y objetivo peligro que representa su existencia, el confinamiento dentro de guetos que se cierran a cal y canto durante la noche, optan por la vida en solitario en lugares remotos y abandonados o se asientan en aldeas formadas solo por infectados, muy alejadas de todos los demás; otros se dedican a tareas que los demás consideran poco deseables, como sepultureros, frailes de los muertos o médicos de la Plaga.

En algunos lugares prevalece el miedo y la intolerancia, de tal modo que los niños infectados son abandonados tras el nacimiento y los adultos expulsados, detenidos o ejecutados. De acuerdo a muchos eruditos, los infectados son otro tipo más de progenie. Muchos les consideran *infectores*, hechiceros y sirvientes del mal, y algunos infectados reaccionan a esta vida de odio y persecución haciendo precisamente eso: cometiendo todo tipo de crímenes y estudiando las abominables artes de la necromancia y vivisección. Por supuesto, esto solo sirve para alimentar más la animadversión de los puros, creando una espiral de odio.

Feudos, yermos y desolaciones

En la aurora de este macabro renacimiento, tras casi dos siglos en los que la Plaga se ha extendido de forma constante, el mundo está dividido en territorios civilizados, tierras salvajes y áreas donde prevalece la muerte y destrucción, acechando todo tipo de horrores.

Los lugareños llaman respectivamente a estos tres tipos de lugares feudos, yermos y desolaciones.

Los **feudos** son refugios y santuarios, lugares de calma y relativa seguridad en un mundo aterrador y demente. Normalmente se trata de ciudades rodeadas por murallas gruesas y altas, castillos, aldeas fortificadas o puertos muy bien defendidos, donde los vecinos o el ejército del señor local constantemente patrullan atentos a los peligros o un *pandemonium* (es decir, un brote de la Plaga). Estos lugares son relativamente seguros y sus dimensiones pueden ir desde una pequeña aldea resguardada a un reino militarizado, donde se patrullan con gran cuidado los campos de cultivo y caminos. Los feudos más grandes también emplean compañías de guardabosques, quienes constantemente recorren sus fronteras y los yermos vecinos; militares, ingenieros y alquimistas, que ofrecen sus servicios a la comunidad; e incluso campeones o vigilantes, ejemplos de conducta para sus habitantes.

De vez en cuando, incluso en estos lugares se produce un brote de peste, pero la reacción oficial siempre logra contener el problema sobre la marcha, garantizando así la paz y tranquilidad de sus vecinos.

Fuera de las murallas o las fronteras patrulladas de un feudo, se encuentran los **yermos**. En los casi dos siglos de abandono y declinar de los viejos reinos de los hombres, muchas tierras de cultivo se han convertido en despoblados baldíos, una mezcla de bosques dispersos y extensas zonas de matorral, bosque denso o incluso pantanos. La vegetación ha reclamado los viejos caminos, quedando cubiertos por barro y raíces; muchos ríos han cambiado su curso, provocando inundaciones, creando nuevos marjales y, en general, alterando la disposición de la tierra. Búhos y cuervos se enseñorean de las ruinas de las casas y torres abandonadas, mientras aldeas enteras han sido devoradas por los árboles, la hierba y la maleza. Lugares que antaño el hombre usaba como pastos ahora son terreno de caza para todo tipo de bestias salvajes.

Los muertos aún erran por los yermos que la mayoría del mundo pretende reclamar como propios y representan un peligro muy real, aunque no el único. En los yermos también pueden encontrarse bestias salvajes y criaturas viles infectadas por la Plaga, así como bandidos, exiliados, ermitaños, desertores, heréticos, nigromantes, infectados y todo tipo de bárbaros o proscritos peligrosos.

Todos los que se aventuran en los yermos, ya sea para viajar de un feudo a otro buscando algo (o a alguien) o para patrullarlos, conocen bien este hecho, pues poner un pie en estas tierras significa afrontar peligros, sucesos inesperados, enemigos y personas indignas de confianza, bestias infernales, muertos y abominaciones.

Capítulo uno
La Plaga y su progenie

Los peores lugares del mapa, abominables reflejos oscuros de los feudos, son las **desolaciones**.

Antaño, estos lugares fueron prósperas aldeas, florecientes villas o boyantes ciudades; lugares rebosantes de vida, alimentos y riquezas. Hoy, cientos (si no miles) de muertos los ocupan, pudriéndose tirados en las plazas, encerrados tras muros aún en pie o abandonados en sus criptas, laboratorios y palacios, a la espera de que alguien acuda y los moleste… o que la putrefacta puerta de madera que los mantiene aprisionados se haga pedazos de una vez por todas ante sus golpes.

Las desolaciones rebosan con horrores innombrables de todo tipo, viles demonios, abominaciones y legiones de muertos. Están rodeadas por los yermos, donde constantemente acecha esta progenie de la Plaga. En ocasiones se les llama también *ciudades de los lamentos* debido a los gemidos que, de forma incesante, emiten día y noche las gargantas de los muertos que las ocupan como aviso para quien pase cerca.

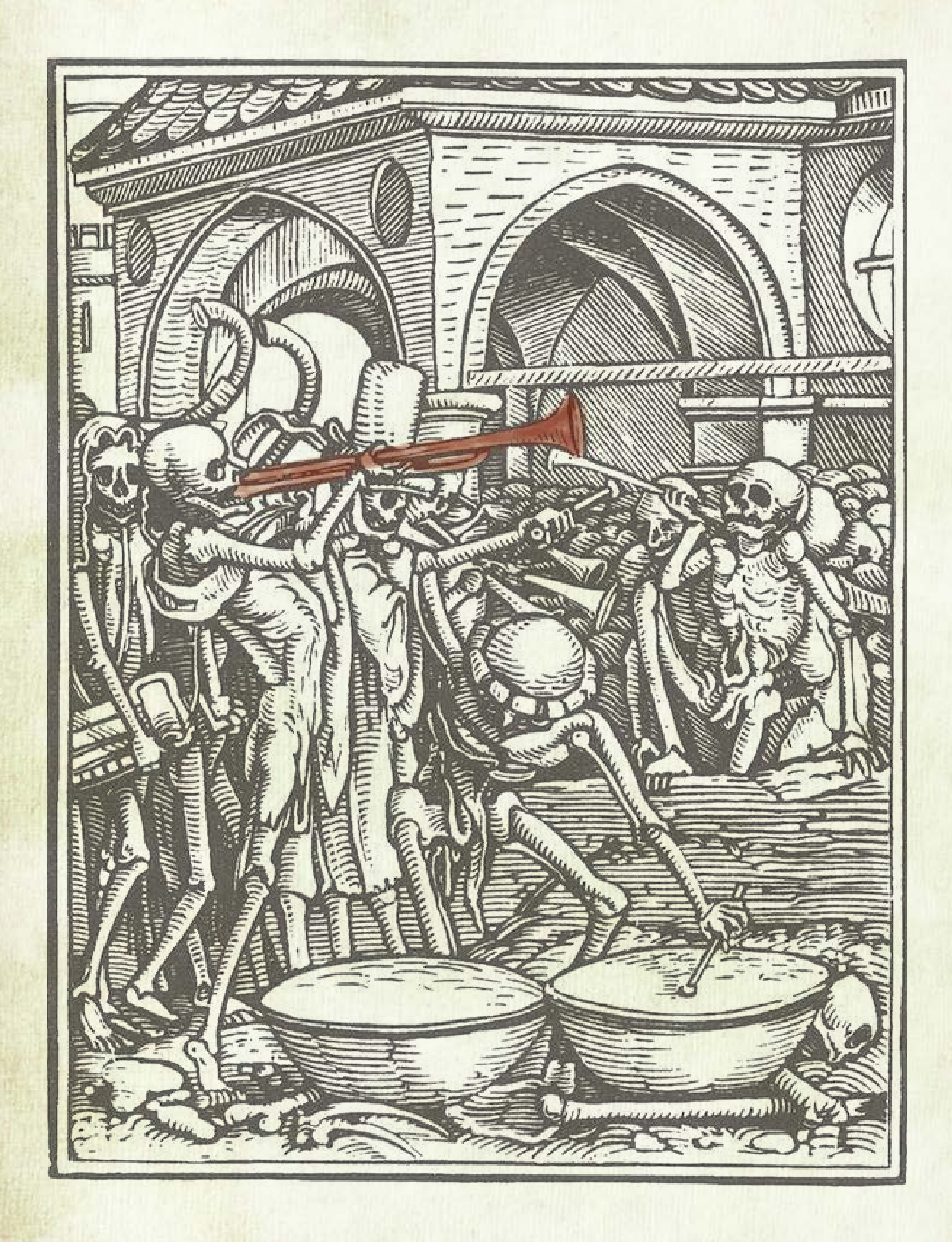
Sin embargo, a veces es necesario visitar el corazón de estos horripilantes lugares para obtener riquezas o conocimientos vitales del pasado, recuperar preciosos libros de ciencia o reliquias sagradas, saquear sus armerías llenas de armas y armaduras aún utilizables o tesoros acumulados por los reyes del pasado.

Mucha gente prueba suerte y se arriesga a soliviantar a los muertos dentro de su propio dominio para enriquecerse. Una sola misión de este tipo que tenga éxito puede ser suficiente para vivir a cuerpo de rey por el resto de tu vida.

Solo una.

Que quizás sea la última.





Los nuevos reinos



uchas cosas han cambiado desde el Dies Irae. *Imperios enteros, dinastías y reinos del pasado han caído para ya jamás volver a alzarse de nuevo mientras otras familias, feudos y señores han surgido de entre la devastación de la Edad Oscura y miran hacia el futuro en busca de nuevas alianzas con las naciones vecinas.*

Italia

La florencia de maquiavelo y leonardo

La familia Maquiavelli se convirtió en la actual señora de Florencia a los pocos años de la llegada de la Plaga. El innegable don para la estrategia de los miembros de la familia, junto con las riquezas y la organización que ya existían en la ciudad, las murallas de reciente construcción y los amplios trozos de tierra fértil dentro del perímetro amurallado ayudaron a que la ciudad en sí y las tierras que la rodeaban se convirtiesen en un feudo seguro en unas pocas décadas.

Desde entonces, bajo la firme mano de los Maquiavelli, auténticos genios a la hora de planificar y hacer política, esta ciudad se ha convertido en uno de los feudos más grandes y prósperos de Italia. Las *Bande Grigie* (It. Las Bandas Grises), actualmente bajo la dirección de Giovanni Maquiavelli, el hermanastro ilegítimo de Niccolò, es una compañía de soldados mercenarios muy bien entrenados estacionada en Florencia y se ha convertido en una de las compañías mercenarias más deseadas de toda Europa. Estos mercenarios veteranos venden su experiencia marcial sin igual en la lucha contra los muertos a un alto precio, poniéndose al servicio de cualquier señor que desee expandir su feudo a costa de los yermos cercanos.

Además de por la excelencia militar de sus mercenarios, la estrategia militar de Niccolò Machiavelli, la riqueza de sus bancos y la prosperidad de sus tierras, Florencia tiene fama mundial por los Talleres Da Vinci, establecidos por el genio Leonardo, uno de los mayores inventores de este Renacimiento macabro. Gracias a la financiación y apoyo de los hermanos Machiavelli, quienes son bien conscientes de las aplicaciones prácticas de los experimentos del inventor en la Guerra Macabra, Leonardo (aún brioso pese a sus sesenta años) dirige una serie de laboratorios y talleres donde trabajan cientos de artesanos, que usan materias primas y componentes procedentes de todo el mundo conocido.

En sus laboratorios, rodeado por un selecto grupo de ayudantes y colegas brillantes, Leonardo diseña y construye todo tipo de prototipos: máquinas voladoras e ingenios blindados de guerra, vehículos anfibios, autómatas y motores de vapor.

No existe ninguna aplicación práctica que se escape a sus diseños y, tras las pruebas, los mejores productos son manufacturados en cadena. Se usan en Florencia, sirven para equipar a las Bandas Grises o se venden a otros feudos, aumentando así las riquezas de la ciudad.

Pisa, ciudad de sinvergüenzas, bandidos y marinos

A solo un puñado de leguas de distancia de Florencia se encuentra Pisa, cuya reputación es muy diferente de la que posee la resplandeciente gema de los Maquiavelli. Este puerto fluvial, situado a corta distancia de la boca del río Arno, ha sido considerado durante mucho tiempo una ciudad de sinvergüenzas, bandidos y marinos. Durante las guerras contra los muertos, la ciudad quedó destruida y abandonada, acosada por numerosos

horrores nacidos de la Plaga y anárquicos grupos de malhechores, proscritos y criminales. En 1455, sin embargo, el señorío más cercano decidió que era buen momento para recuperar el control de la molesta mancha grisácea en los mapas que antaño había sido una gran ciudad. Gracias a las Bandas Grises y los hombres de armas de la familia Della Gherardesca, que pretendía crear su propio feudo, la reconquista de Pisa solo tardó un puñado de semanas, seguida de varios meses de "limpieza", en los que se hicieron cargo de los últimos grupos de muertos y sus otros habitantes más tozudos. Hoy en día Pisa es un puerto al que acuden barcos de todo el mar Mediterráneo, bien defendido, con varios muelles situados a lo largo de la costa, una parte del río navegable para los barcos y una red de canales, que rodean la ciudad a modo de fosos. La reconstrucción y recolonización ha sido lenta, pero Pisa es un feudo en franca expansión gracias a su excelente posición estratégica. Las tierras que rodean la ciudad no son muy fértiles y la población prácticamente no ha aumentado desde la reconquista. Es bien conocido que en Pisa viven todo tipo de pícaros, criminales y ladrones, así como que sus guardias tienen cada día más problemas para controlar la ciudad. Hombres buscados, desertores y sinvergüenzas de todo tipo acuden a su puerto fluvial a bordo del primer barco que los acepte. Mientras tanto, el gobierno de Pisa es inestable debido a la gran cantidad de intrigas y revueltas que se producen. La mitad de los habitantes de la ciudad ha venido al lugar desde sitios muy distantes y la otra mitad desea largarse de allí en cuanto pueda. En Pisa hay numerosas tabernas y posadas, casas de mala reputación y garitos de apuestas, donde cada noche puede verse todo tipo de gandules, prostitutas, ladrones, tunantes y estafadores.

Los señoríos italianos

Al norte de Roma, hasta el río Po, Italia está dividida en numerosos feudos, todos ellos rodeados de amplias regiones de yermos. Muchas ciudades amuralladas lograron resistir los embates de la Plaga desde el *Dies Irae* o han sido reconquistadas desde entonces, expurgadas de muertos y recolonizadas. La forma de gobierno más habitual de la zona es la *signoria* (el "señorío"), pequeños estados independientes gobernados por una familia destacada que cuenta con el apoyo de sus vecinos, otros aristócratas, el ejército y los gremios artesanos. Otras formas de gobierno en uso incluyen repúblicas *de facto*, oligarquías aristocráticas, dictaduras militares o vasallajes impuestos por un *podestá* extranjero. Sin embargo, de cara al exterior todos estos feudos son muy parecidos: ciudades estado muy bien organizadas, rodeadas por un pequeño anillo de campos de cultivo y aldeas amuralladas, todo ello bajo el constante patrullaje de infantes, hombres de armas, caballeros y compañías mercenarias.

Entre los *signori* italianos la competición es feroz pero, por otra parte, todos ellos cuentan con espacio para expandirse de sobra sin tener que chocar militarmente con sus vecinos; todo lo que necesitan hacer es seleccionar una de las numerosas zonas de yermos que los rodean e intentar conquistarla.

En Italia hay centenares de pequeños feudos, desde Ferrara, que se enorgullece de sus navíos aéreos capaces de volar gracias a enormes globos que llenan con vapores alquímicos, a la pacífica República Abrahámica de Salerno, un lugar de ciencia, paz y neutralidad donde judíos, cristianos y sarracenos viven en armonía; o Pavía, famosa por los Laboratorios Cardan, donde se construyen autómatas de guerra, instrumentos mecánicos e ingenios analíticos dirigidos mediante cartas troqueladas; o Brescia, célebre por sus altos hornos, talleres y laboratorios de armas de fuego, propiedad de la familia Beretta. También se puede mencionar la República de los Bandidos de Spoleto, en el centro de Italia, principal punto de reunión mundial de charlatanes, gobernado por "su magnificencia" Cesare Carlomagno Von Wittengstein, el "archiduque de todos los charlatanes".

El ducado de Milán

El Ducado de Milán es un feudo extenso y rico, que compite abiertamente por la predominancia italiana con el Reino de Cerdeña y Florencia. Su corazón es la propia Milán, la ciudad de las catedrales, la babilonia gótica, una metrópolis construida a cinco niveles de altura que es la ciudad



más poblada de toda Europa. Aunque el ducado es una entidad rica, poderosa y bien organizada, su capacidad de expansión se ve limitada por las continuas luchas intestinas existentes entre los nobles que controlan cada parte del feudo, casi todos ellos miembros de las familias Dal Verme, Visconti o Della Torre. Al igual que Florencia depende de los Talleres Da Vinci, la industria de ciencias mecánicas milanesa está dominada por los Talleres Severianos, una cadena de laboratorios que, durante muchos años, ha jugado un papel fundamental en el crecimiento económico y estratégico del feudo. Más grandes, avanzados y mejor equipados que los Laboratorios Cardan de Pavía, los Talleres Severianos dan trabajo a más de un millar de artesanos y relojeros, y producen armas de fuego, invenciones mecánicas y maravillas arquitectónicas sin igual para la Guerra Macabra, objetos empleados en todas las comunidades y fortalezas del ducado. Entre los productos más famosos, reconocidos y extendidos de estos talleres se encuentran sus maravillosos inventos dinámicos, entre los que destacan las armaduras y prótesis mecánicas.

Nueva venecia y la liga adriática

Tras la caída de la antigua Venecia y la posterior pérdida de todos sus dominios continentales, los supervivientes de este imperio comercial a duras penas lograron escapar de la Plaga buscando refugio en la isla de Candía (antaño llamada Creta), así como otras colonias pertenecientes a la república. En particular, la ciudad de Candía creció tanto que fue rebautizada con el nombre de Nueva Venecia.

A pesar de los numerosos, y fallidos, intentos de reconquistar su vieja capital, Nueva Venecia ha logrado hacerse con el control de algunas islas y puertos en los mares Adriático y Egeo. Aunque Nueva Venecia posee su propia belleza exótica, el antiguo esplendor de la auténtica Venecia ha desaparecido para siempre y ya no estamos ante una potencia mundial. En vez de eso, es parte de la Liga Adriática y, aunque es su miembro más importante, sigue siendo un *primus inter pares*… al mismo nivel que sus aliados por ambiciosa o astuta que sea.

La Liga Adriática está formada por Nueva Venecia y las repúblicas marítimas de Ancona, Rimini, Trani y Ragusa, cada una con sus propios dominios. Cada una de estas ciudades tiene sus propias inclinaciones e intereses, así como un pequeño territorio en tierra firme (con la excepción de Nueva Venecia, que está en Creta), pero todas ellas comparten una alianza naval que las hace ser el dominio marítimo imperial más importante del mar Mediterráneo. En los puertos de todos los miembros de la Liga pueden verse numerosos barcos, carracas y otros vehículos acuáticos y sus navíos recorren de forma regular las aguas que van desde Sebastopol hasta el océano Atlántico, creando una red comercial segura (al menos en lo que concierne a los muertos) y estable que ha contribuido en gran medida a la reconquista, pues facilita el intercambio de personas, mercancías e información entre los distintos feudos. No importan los corsarios o las tormentas, el viaje por mar sigue siendo mucho más seguro y rápido que el terrestre, tanto si se siguen los viejos caminos u otros nuevos a través de los yermos.

Por otra parte, el Mediterráneo sigue estando lleno de peligros. Los piratas berberiscos y los corsarios de Marsella son sus adversarios más peligrosos, pero muchos otros feudos, tanto grandes como pequeños, albergan suficientes sinvergüenzas, incursores, piratas y enemigos, por no mencionar su continua rivalidad con Pisa, el Reino de Cerdeña, el Principado de Benevento y el Sultanato de Granada. En ocasiones los navíos de la Liga acaban implicados en todo tipo de misiones paralegales, o directamente ilegales, con el fin de asegurarse de que la supremacía naval de la Liga no se vea amenazada.

También existen rivalidades internas dentro de la Liga, sobre todo porque Nueva Venecia está dispuesta a todo (y usará cualquier medio disponible) para controlar la Liga y crear su propio imperio marítimo.

Todos los puertos de la Liga son excelentes centros comerciales, con buenos astilleros y altos hornos, pues muchos de sus barcos están armados con bombardas y otros cañones de gran calibre. Lo que sí es seguro es que los mandamases del Mediterráneo no van cortos de pólvora.

Europa occidental y meridional

El sacro imperio romano-franco

Durante el estallido de la Plaga, el papa Clemente VI residía en Aviñón, como todos sus predecesores habían hecho desde 1309 d.C. Durante los *Dies Irae* y la Edad Oscura, Roma quedó devastada y destruida, dejando abandonados a su suerte a todos los sacerdotes, monjes y fieles del mundo, al igual que el Reino de Francia caía ante la Horda Gris.

La Iglesia, sin embargo, resistió contra la horda. Desde la ciudad fortificada de Aviñón, los reyes-papa de la Edad Oscura fueron poco a poco reconquistando las regiones limítrofes, venciendo en innumerables batallas a la cabeza de los condes-obispo, los paladines de la Orden de san Galgano y los Caballeros de san Lázaro.

Mediante devoción, obediencia, entrenamiento y espíritu de sacrificio, los reyes-papa reforzaron su feudo en un par de décadas y el resultado hoy en día es que el estandarte papal con la espada y la llave ondea sobre la mayoría de plazas en lo que antaño fue el Reino de Francia.

En la aurora del renacimiento macabro, el Sacro Imperio Romano-Franco es una monarquía católica con capital en Aviñón. Los poderes religiosos, marciales y seglares se funden en una combinación única donde ningún cargo es hereditario, pero la iglesia imperial controla, protege y gobierna cada provincia del feudo con puño de hierro. El propio papa desempeña la función de rey-papa y capitán general del ejército imperial.

La única fe permitida dentro del feudo es la obediencia católica cristiana y eso hace que el Sacro Imperio sea el más conservador y estrecho de miras de todos los nuevos reinos. Debe decirse, no obstante, que el nivel de vida en su interior también es muy alto y sus habitantes están entre las pocas personas que no han perdido su fe en Dios o su esperanza en la vida eterna. Cualquier infectado que cruce la frontera del Imperio será tratado como la demás progenie de la Plaga y sentenciado inmediatamente a muerte. Las relaciones con el Reino de Hungría son tan malas ahora mismo que el actual rey-papa, Constantino II, ha estado amenazando durante años con iniciar una cruzada contra los vaivodas del sur de Italia y Europa Oriental.

Los imperiales consideran las armas de fuego, la alquimia y brujería *herramientas del Diablo*, así como todos los inventos basados en la electricidad, pólvora y vapor, pero tienen en gran estima los estudios de los místicos y curanderos que investigan el poder de las reliquias y usan sin problemas armaduras o prótesis mecánicas. Los guardias personales del rey-papa, los arcángeles, usan este equipo, creado expresamente para ellos por los Talleres Severianos del Ducado de Milán.

Los paladines de la Orden de san Galgano también llevan armas y armaduras mecánicas completas, montan los mejores caballos y afrontan a los ejércitos enemigos armados con sus espadas y una fe a prueba de bombas. Por su parte, los Caballeros de san Lázaro son un cuerpo de caballería ligera, muy versátil y capaz de sorprendentes cargas y maniobras montadas.

Los principados teutónicos federados

Los Principados Teutónicos Federados es todo lo que queda del antiguo imperio germánico tras su caída y destrucción durante los *Dies Irae*. Están compuestos por una serie de pequeños feudos, rodeados por yermos y conectados entre sí por una red de caminos fortificados y bien patrullados. *Sic transit gloria mundi.*

Aunque cada feudo está gobernado por varias familias nobles, el único y auténtico poder en los Principados es la Orden de los Caballeros Teutónicos y su gran maestre, Siegfried de Suecia, es el hombre más poderoso de la región. Otra orden muy poderosa y presente en los Principados son los inquisidores, encargados de administrar justicia en el país. Actúan como policía federal, encargada de resolver los crímenes más serios, reunir información de otros feudos y destruir necromantes, brujas y muertos. Los caballeros e inquisidores se ayudan en sus empresas de compañías formadas por lansquenetes, veteranos procedentes de las mejores compañías mercenarias de la región.


París
PRINCIPADOS TEUTÓNICOS
FEDERADOS
NUEVA CONFEDERACIÓN
SUIZA
AQUITANIA
SACRO IMPERIO
ROMANO-FRANCO
Milán
Ferrara
Pavía
Venecia
Lucca
Florencia
Pisa
Aviñón
NAVARRA
Marsella
ARAGÓN
REINO DE CERDEÑA
Roma
Nápoles
Salerno
GRANADA
Palermo
Gibraltar
Tánger
Argel


Esztergom
REINO DE HUNGRÍA
Caffa
Sebastopol
Constantinopla
Benevento
SULTANATO DE
SEBASTOPOL
Otranto
Antioquía
LIFATO DE SICILIA
Nueva Venecia
CANDÍA
Jaffa
Jerusalén
Ascalón
Menfis
REINO COPTO DE EGIPTO

Los Principados son un reino frío, austero y militarizado, pero sus leyes no son especialmente duras, sino que toleran numerosas herejías, corrientes de pensamiento, novedades y extrañezas que no se permitirían en otros lugares. Se aceptan por igual sarracenos, paganos, turcos y judíos que infectados, pero los crímenes de cualquier tipo se castigan con mucha severidad, en especial todos aquellos que puedan exponer a su población a los peligros de la Plaga. Tampoco se permite la insubordinación de ningún tipo. Existen numerosos laboratorios, altos hornos, talleres y fábricas donde se estudian gran cantidad de ciencias, incluyendo la alquimia elemental, medicina, mecánica, pirotecnia y relojería. Los artefactos complejos, máquinas dirigidas por tarjetas perforadas, maquinaria de precisión y avances médicos están entre los principales productos que exporta la nación.

La espectral Inglaterra

La Plaga, procedente de Normandía, castigó de forma muy severa el país y eso, combinado con los años de continuas sequías, provocó que Inglaterra regresase a la barbarie; ahora mismo los yermos cubren la práctica totalidad de sus tierras de cultivo y granjas. Londres se convirtió en una desolación en muy poco tiempo, la nobleza del país fue prácticamente destruida de una tacada y esto facilitó la extensión de los muertos por todas las comarcas. En muy poco tiempo la región regresó a un estado salvaje, muy parecido a como era quinientos años antes, con pequeños alcázares y aldeas fortificadas rodeadas por un mar de yermos lleno de bandidos, bárbaros, demonios y gentes primitivas.

El condotiero John Hawkwood fundó el Nuevo Reino de Inglaterra y su familia aún conserva el trono. Hawkwood, un capitán mercenario, había luchado durante muchos años en Italia y la Europa continental antes de regresar a Inglaterra justo a tiempo para salvar los pequeños fragmentos que aún quedaban de su país de la destrucción total y el olvido. Usando las estrategias que aprendió durante sus años de campañas europeas, carisma personal y dotes políticas, Hawkwood rápidamente conquistó Salisbury y después Bath, Exeter y Gloucester, rematando su extensión por el suroeste justo hasta la frontera de Cornwall. Tras tomar como segunda esposa a Isabel de Inglaterra, hija del antiguo rey Eduardo III, Hawkwood fundó una nueva dinastía que, en el transcurso de unas pocas décadas, ha extendido su gobierno por el territorio de toda la antigua Inglaterra, hasta sus actuales fronteras de Cornwall, Gales, el Danelaw y el Reino de Jorvick; estas dos últimas entidades están bajo la influencia de la Unión de Kalmar.

John y sus sucesores crearon la Orden de la Jarretera. El rey siempre es la cabeza de esta orden militar, que representa la punta de lanza de las fuerzas militares inglesas; todos y cada uno de los feudos ingleses aportan soldados, auxiliares y mantenimiento a la compañía. Además de esta unidad de caballeros, los duques, barones y príncipes del reino en teoría siguen siendo formalmente independientes y cada uno tiene sus propios cuerpos de guardia, infantería y caballería (que suelen contar con un par de docenas de jinetes), así como compañías de arqueros muy hábiles, entrenados para acabar con los muertos desde increíbles distancias.

En esta tierra, los nuevos inventos, la alquimia y las armas de pólvora no son habituales y los infectados también son muy inusuales; se les ve más como un fenómeno maligno que un auténtico peligro o una nueva realidad a la que haya que acostumbrarse.

Los frailes baconianos son la única excepción a este atraso generalizado. Se trata de una orden de monjes artesanos que estudian alquimia y ciencias ocultas, y crean inventos y armas de fuego útiles contra los muertos y las bestias infernales, que son los principales peligros existentes en los numerosos yermos de la región. Muchos baconianos son expertos en el uso de pistolas de repetición, que ocultan bajo sus hábitos o en bolsillos de sus mangas.

Con la excepción de los baconianos, la vida en la espectral Inglaterra es muy similar a como lo fue en su pasado remoto y rural, con aislados castillos rodeados de profundos bosques, habitados por pastores, artesanos de segunda, un puñado de hombres de armas y una familia noble protegiendo el feudo en nombre de la distante familia real, que reside

en Salisbury. Por supuesto, también hay caballeros errantes, bandoleros, monjes itinerantes y brujas, aunque la iglesia puritana solo predica a la sombra de sus catedrales o en las aldeas más grandes.

Puede encontrarse a los seguidores del *Domesday Secundus* en las ciudades más pobladas del país, como su capital, Salisbury, o la próspera Exeter. York (o Jorvik) es también una ciudad muy rica y próspera, sin duda alguna la más poderosa de todas las pertenecientes a la Unión. Oxford y Cambridge siguen siendo centros de aprendizaje; la primera orientada por completo hacia el puritanismo de Wycliffe, el pasado, la ley y preservar el conocimiento y la segunda (Cambridge se fundó justo antes de que llegase la Plaga) abre sus brazos al futuro y las innovaciones, en especial las de carácter baconiano. Las desolaciones más conocidas de la nación son Londres, Canterbury (donde dentro de su catedral aún hay preciosas reliquias) y Leicester.



Las verdes cañadas escocesas

Más allá del Reino de Jorvik se encuentra Escocia, un feudo donde la aparición de los muertos ha sido más un impulso para el desarrollo que la causa de una crisis y declive. Durante los *Dies Irae*, el rey Bruce lideró a los habitantes de las Tierras Altas y las islas en una heroica resistencia contra los muertos, que llegaban del sur en oleadas, ayudándose para esta tarea del duro clima escocés y su, aún más, abrupto paisaje.

Incluso si muchos muertos ya habían llegado a las Tierras Altas, en la Batalla del Muro de Adriano los escoceses detuvieron el avance de lo que denominaron la Gran Horda Normanda, derrotándola de nuevo en la Batalla de Bannockburn y destruyendo al Rey de las Pústulas (un tirano que, de acuerdo a los rumores, era Ricardo II supurando atramento por todas partes). Esta gran victoria, sin embargo, se obtuvo al coste de las vidas de más de la mitad de los hombres adultos de Escocia, lo que permitió a los clanes reforzar sus posiciones y construir las necesarias defensas, hasta convertir muchas de sus *cañadas* (un término que en Escocia se usa como sinónimo de feudo) y picos montañosos en refugios seguros, incluso si la vida en esos lugares es dificultosa y cultivar la tierra un infierno.

En la actualidad, los clanes escoceses siguen unidos bajo el estandarte de Aileen de Bruce, más conocida como *Bonnie Aileen* (Gae. "la bella Aileen"), aunque son fieramente independientes y solo se reúnen en la corte real durante las convocatorias del Parlamento (*Pàrlamaid na h-Alba*), donde se tratan los asuntos que afectan al reino en su conjunto, como los frecuentes brotes de peste en las Tierras Bajas, las expediciones a Borealia y los derechos territoriales de los clanes.

En muchos sentidos Escocia (como las naciones menores de Gales o Cornualles) es un reino muy atrasado, poco acostumbrado a las innovaciones tecnológicas que se extienden por el resto de Europa y preocupado solo por sus castillos, pastos y supervivientes. La capital real es Dunfermline y otras ciudades importantes del reino son Iona, Perth y Berwick, el principal puerto naval. No hay muchas desolaciones en la zona, incluso aun-

que gran número de asentamientos de las Tierras Bajas siguen en manos de los muertos.

Las únicas mercancías que Escocia exporta al resto del mundo son sus lanas y licores de gran calidad, así como diversos tipos de pescado seco, que intercambian por productos de lujo como el vino o las especias. La reina Aileen desea cambiar el estado de las cosas y abrir Escocia a la modernidad del Renacimiento. Con este fin, está financiando expediciones al oeste, a una tierra que han encontrado al otro lado del mar y que ya ha rebautizado como *Nova Scotia* (lat. Nueva Escocia).

La podredumbre de Éire

Acostumbrada durante siglos a incursiones de todo tipo, Irlanda sufrió muy pocos daños por la Plaga. Sus monasterios fortificados han sido la principal línea de defensa contra los muertos, que en la lengua local denominan *sluagh*, y es desde estos mismos monasterios donde se ha reiniciado la reconquista irlandesa, centrada en torno a las tradicionales dinastías reales y el restablecimiento del rey supremo de Irlanda.

Los reyes regionales, el rey supremo, los caudillos militares y los *fianna* son quienes ahora mismo poseen el poder político y militar en la isla que, pese a todo, da la impresión de ser una tierra bárbara, despoblada y salvaje.

A lo largo de la costa irlandesa se sitúan sus asentamientos principales, frecuentados por mercaderes escoceses y de la Liga Hanseática, colonias de la Unión de Kalmar y los pequeños feudos de los abades marciales, quienes los gobiernan como pequeñas teocracias, independientes en realidad de Aviñón pero aún vinculados formalmente con el papa.

Pese a la naturaleza indómita e implacable de Irlanda, los muertos y las bestias infernales son muy raros gracias a los indómitos guerreros irlandeses. El mayor peligro sigue procediendo de los páramos y marjales solitarios, donde se ocultan y hacen sus guaridas seres astutos y temibles, como abominaciones, estregas y tiranos.

Las cuatro reinas del oeste

En esta macabra era, las mujeres tienen tanta importancia como los hombres y ya no desempeñan los mismos papeles subordinados a la familia y la sociedad que en el pasado. Durante las largas décadas de guerra contra los muertos han desaparecido muchos prejuicios y cada individuo es vital para la supervivencia del feudo: apenas existe un puñado de unidades militares, iglesias o gremios que no acepten mujeres en su seno.

Pese a ello, es curioso, por decirlo de forma suave, que tantos reinos europeos estén actualmente en manos de mujeres, reinas capaces y habilidosas que una y otra vez han demostrado su capacidad para liderar el feudo mucho mejor que cualquier hombre.

La joven Isabel de Aquitania gobierna un pequeño reino fronterizo con el Imperio Romano-Franco. Es famosa por su tolerancia y aceptación de lo nuevo, de tal modo que muchos refugiados y heréticos franceses han encontrado en Aquitania refugio frente a las persecuciones papales y sus excesos. En su corte pueden encontrarse trovadores y poetas, eruditos y científicos, artistas e intelectuales, físicos y astrólogos. Acepta infectados y sarracenos, gitanos y normandos, judíos y católicos, coptos y adoradores solares por igual, incluyendo viajeros del lejano oriente, las tierras del norte e incluso los Imperios Negros (del África Subsahariana). Su reino, sin embargo, es pobre, con vastas extensiones de yermos aún por reclamar, pero Isabel tiene gran confianza en los valores del humanismo y Renacimiento. Aquitania tiene fama mundial por sus artistas y eruditos, y la propia Isabel es una experta en las artes medicinales, así como una excelente juez del carácter que se oculta tras el alma humana.

Blanca de Navarra es la gobernante, veterana y cauta, de un pequeño feudo situado en la costa atlántica. Sus impresionantes castillos quitan el hipo, sus murallas son sólidas y la Plaga parece una amenaza muy alejada de Navarra. Sin embargo, su reino es constante blanco de las incursiones navales de los norteños: fieros invasores vikingos y conquistadores kalmarianos que ya han subyugado partes de Inglaterra y



muchas de las tierras bañadas por el Mar del Norte. Blanca, "la Reina Blanca", intenta capear estas incursiones con la ayuda de sus nobles y fieles caballeros, los Campeadores, así como los Mata-Muertos, los renombrados guardabosques navarros. Lo cierto es que también busca, desde hace ya tiempo, una solución mucho más eficiente al problema.

La seductora Lucrecia de Aragón no es tan pacífica como Isabel o Blanca. Sus barcos, soldados de infantería y artífices luchan todos los días contra los muertos que aún infestan las zonas más salvajes de su reino, los bandidos de Castilla y los piratas berberiscos que saquean las regiones costeras. Lucrecia cabalga a menudo al campo de batalla a la cabeza de su ejército, algo que le ha ganado el respeto de sus súbditos, pero tanto en su nación como en los feudos vecinos es mucho más conocida por su interés en hierbas, venenos y brujería. Por sus venas corre parcialmente sangre gitana (el resto procede de la noble familia valenciana de los Borgia). De acuerdo a los rumores, es la cabeza pensante de las Bellas Damas, un aquelarre oculto de brujas y curanderas muy extendido por Aragón y que su reino "exporta" en ocasiones a los feudos vecinos. Sin embargo, sus hombres de mayor confianza son los Caballeros Verdes, un grupo de expertos batidores, guardabosques y espías, acostumbrados a trabajar en solitario o en pequeñas unidades, quienes se unen a otras hermandades y viajan durante meses o años en solitario por tierras salvajes o por el extranjero para después regresar ante su reina con la información que han obtenido.

Éleanor III de Arbórea gobierna sobre Córcega, Cerdeña, las islas Baleares y Liguria. La "Reina Madre" de Arbórea, como la llaman, es una mujer ruda y ambiciosa que ha logrado cumplir la ingente tarea de reconquistar todo Cerdeña y expandir su dominio a las islas cercanas y la costa ligur. No se ha casado, pero ya es madre de ocho hijos e hijas que ha tenido a través de uniones ilegítimas con varios hombres diferentes.

Éleanor es una hábil estratega y planificadora, y ha colocado a varios de sus hijos bastardos a la cabeza de principados, flotas y contingentes militares sin tener jamás que haberse arrepentido de sus decisiones.

Su extensa familia es enorme y todos sus miembros son igual de saludables, leales, tozudos y orgullosos que ella. Incluso aunque sus flotas sufren el acoso constante de los corsarios marselleses, incursores berberiscos y sinvergüenzas de Pisa, sus castillos, faros y torres forman una red impenetrable de fortalezas costeras.



Europa oriental y septentrional

El reino estrigonio de Hungría

El Reino de Hungría, gobernado por Ladislao Kan es, sobre el papel, el feudo más grande de toda Europa.

La dinastía estrigonia, que recibe su nombre por la ciudad de Esztergom, de donde es oriunda la familia, controla con puño de hierro el sur de Italia, desde Nápoles hasta el mar, así como Transilvania, Dalmacia, Eslovenia, Serbia, Estiria, Moldavia, Valaquia, Bulgaria y muchas otras regiones situadas entre los Principados Teutónicos, la antigua Polonia y el Sultanato de Sebastopol.

Ladislao, como toda la familia real y la mayoría de sus nobles, sacerdotes, caballeros y vaivodas (los príncipes que gobiernan cada provincia) son infectados. Esta situación excepcional no solo provoca numerosas suspicacias y malestar entre los pueblos vecinos, sino que también reduce las posibilidades de alcanzar un acuerdo con el Sacro Imperio Romano-Franco o el Califato de Sicilia.

Por otro lado, este estado de las cosas (por muy paradójico que parezca) hace que muchos de los infectados de otros lugares consideren la nación algo así como la tierra prometida y, a menudo, intentan emigrar a este lugar, donde son bien recibidos. Para mucha gente, el Reino de Hungría es un país de hechiceros, heréticos, necromantes y felones, y su nobleza no hace nada por borrar este error de juicio.

El embajador de Ladislao Kan en el oeste es el joven y efébico vaivoda Mircea Draculesti, que se rodea de un séquito de cortesanas pálidas, duras y lascivas, y viaja en todo momento en sombríos navíos y carruajes con cortinas. El emisario del rey para el sur de Italia, Janosh Corvino, vaivoda de Benevento, como contraste es un rudo y brutal capitán de caballería que disciplina a los vivos en su feudo con la misma dureza que emplea para destruir a los muertos.

La unión de Kalmar

En los años siguientes a la expansión de la Plaga por los países escandinavos, la reina Margarita I logró colocar bajo su control todos los pequeños dominios del norte, unificándolos en una única unidad política estable. El impacto de las hordas de muertos en este lugar fue igual de brutal que siempre, pero fue más fácil rechazarlas que en otras áreas gracias al gélido clima, la vasta extensión del territorio y otros factores medioambientales, que enlentecieron el avance de la Plaga desde su asalto inicial.

Hoy en día, la Unión de Kalmar está formada por los dominios de Noruega, Finlandia, Dinamarca, Islandia, las regiones bálticas y varias colonias repartidas por los mares del norte, entre Rutenia, Groenlandia, Inglaterra y las costas atlánticas de España o Francia.

Su gobierno está mucho más centralizado de lo que ha estado nunca; tras dos siglos de unión, los nórdicos siguen siendo un reino fuerte pero fragmentado, estable pero con poca población, dinámico pero basado en enclaves de muy pequeño tamaño.

Las viejas rivalidades entre nobles y caudillos locales, casas reinantes y señores de la guerra, siguen siendo tan fuertes como siempre, pero la estructura de la Unión los incorpora a todos, permitiendo que la nación sea un feudo permanente y muy poderoso en las últimas décadas. De hecho, según algunos historiadores, gracias a la Unión técnicamente los feudos norteños jamás "cayeron" ante la Plaga y se puede decir que son las únicas zonas del viejo mundo con una historia continuada, sin rupturas con su pasado provocadas durante la Edad Oscura.

Las naciones que forman la Unión son reinos poderosos y bien armados, ricos en recursos básicos, como alimentos, metales y madera. Sus fronteras son estables, pero entre los asentamientos hay extensas zonas totalmente salvajes que, a todos los propósitos, son igual que yermos desolados, implacables y brutales. Todas las aldeas, villas y ciudades están fortificadas y fuera de sus muros la naturaleza ha recuperado su estado primigenio y natural, similar al que tenía hace un millar de años.

En la actualidad, el principal enemigo de estos reinos es su propia población, demasiado pequeña, junto con la regresión fuera de sus muros a este estado natural y primigenio. El gélido clima destruye o atrapa entre la nieve a los muertos comunes, de tal modo que de la progenie de la Plaga solo son comunes los *draugar*, quienes medran entre la nieve y los densos bosques. Mucho más habituales son las bestias infernales de todo tipo, que incluyen temibles criaturas acuáticas, mientras los trolls, un tipo de abominación específica del lugar, suelen atacar a todos los viajeros que intenten atravesar las regiones salvajes.

Los descendientes de los antiguos vikingos no tienen la fuerza suficiente para reclamar sus propios yermos, de tal modo que recurren a incursiones marítimas como solían hacer en el pasado, saqueando de nuevo las costas de las Islas Británicas, Francia y Navarra, y fundando pequeñas colonias por todos lados. Otros indómitos marinos han optado por navegar hacia el lejano oeste, fundando lo que parecen prósperos asentamientos en exóticas tierras a las que llaman Vinland, Markland y Helluland respectivamente, lugares donde la Plaga no ha llegado.

Estas colonias transoceánicas atraen cada vez más y más gente, como cantos de sirena, ansiosa de llegar a un lugar desde donde comenzar de cero. En su conjunto, esta región de ultramar está empezando a ser llamada Borealia.

La liga hanseática

Rodeadas por un lado por los Principados Teutónicos Federados y la Unión Kalmar y el Reino de Hungría por el otro, se encuentran las ciudades de la Liga Hanseática, una alianza de asentamientos independientes que se extiende por toda Europa central, septentrional y oriental, cuyo centro está en la antigua Polonia y su capital formal en Danzing. Las únicas autoridades políticas que reconocen estas comunidades son sus propios burgomaestres, así como los poderosos gobernadores de la Liga. Los feudos más importantes de la Liga (Danzing, Lübec, Antwerp, Riga, Bremen, Cracovia y Utrecht) son ciudades-estado rodeadas por yermos o feudos de gran extensión, pero hay muchas más ciudades o puertos de la Liga repartidos por toda Europa, desde Gibraltar hasta Sebastopol, desde Amalfi hasta Pleskov.

El poder de la Liga es de tipo comercial, basado en la gran calidad de sus productos artesanos (sal, pieles, pescado en conserva, textiles, cristales, pólvora, orfebrería, etc.) y beneficiosas tasas de intercambio, que tienen lugar en numerosos mercados asociados, desde el Mediterráneo hasta Rutenia. A diferencia de los grandes "reinos" que las rodean, las ciudades de la Liga Hanseática no tienen intenciones de extender sus territorios o imponer su dominio sobre amplias zonas del interior, ni siquiera en la propia Polonia, pues su único interés consiste en garantizar la prosperidad e independencia de los vecinos que viven dentro de sus muros, a menudo rodeados por yermos u otros estados.

En líneas generales se puede decir que las ciudades de la Liga están formadas por mercaderes ricos y muy atareados, abiertos a cualquier filosofía o religión, así como a cualquier raza o cultura, siempre y cuando esta no provoque problemas en su ciudad o choque frontalmente con su civilizado modo de vida.

Las ciudades de la Liga se defienden de forma muy eficiente gracias a cuerpos muy bien entrenados de arcabuceros, artilleros y hombres de armas; además, como su población vive casi exclusivamente intramuros, se trata de feudos muy fáciles de defender.

Hay malas noticias, sin embargo. Recientemente muchas ciudades de Pomerania, Rutenia Roja, Masovia y Prusia han sufrido brotes de una horrenda variación de la Plaga procedente del este. Llaman a esto *Morbus Horribilis* y se trata de un contagio tan terrible que transforma a quien lo sufre en progenie tan feroz y fuerte como las bestias infernales, que a menudo camina a cuatro patas, como si las víctimas fueran perros o lobos. Se sabe muy poco todavía sobre esta variante de Plaga, pero parece haber varios tiranos muy poderosos escondidos en las ciudades de la Liga. Estos tienen la capacidad de dirigir las manadas de afectados pese a que su aspecto exterior es el de puros normales, al menos cuando no están enloquecidos por el ansia o consumidos al alcanzar los estadios finales de la infección.

Rutenia

El territorio que se extiende hacia el este desde la frontera oriental de Polonia hasta las ciudades de Kazán y Arcángel se conoce de forma genérica como Rutenia y está formado por varias entidades políticas diferentes: ciudades que pertenecen a la Liga Hanseática o la Unión de Kalmar, el gran Principado de Moscú, la nación de Novgorod, los Ducados Lituanos, etc. Se trata de territorios fríos y poco poblados, con pequeños feudos repartidos por un enorme e indomable yermo que se extiende infinito hacia el este y sur, hacia Tartaria y sus kanatos de la Horda Dorada, gobernados por nueve tiranos progenie del mismísimo Erlik Kan. En este lugar hay pocos infectados y su estatus social varía según el feudo en que se encuentren, aunque lo más habitual es que sean temidos, pero respetados.

A pesar de la amenaza de la Horda Dorada presionando en sus fronteras y lo difícil que es vivir en una tierra tan dura y salvaje, los rutenios son famosos por su carácter estoico, forjado a través de generaciones, de privaciones y penurias. Sus príncipes y duques son fieros, ambiciosos e indomables, mientras que sus plebeyos y campesinos son gente industriosa y práctica, capaces de afrontar cualquier empresa sin pestañear. Sus mujeres tienen fama de bellas, valientes y orgullosas.

Ivan III el Grande gobierna en Moscovia, que antes era un pequeño y aislado feudo menor y ahora se ha transformado en la capital comercial y religiosa de toda Rutenia. Moscú suele ser llamada en esta región la Tercera Roma, pues es donde se encuentra el sitial del patriarca de la Iglesia Ortodoxa y la gran cantidad de tesoros y reliquias que guarda, extraídas de las ruinas de Constantinopla.

Aunque Novgorod y Arcángel son importantes puertos con gran tráfico naval, los ducados de Kiev y Lituania son mucho más ricos e importantes; desde un punto de vista cultural, también más abiertos a las influencias del oeste. Los ejércitos rutenios están formados por órdenes caballerescas y soldados plebeyos, pero también se debe mencionar a los *bogatyr*, caballeros errantes que ofrecen sus servicios tanto a nobles como plebeyos en problemas. Los *Oprichniki*, (“Mastines Negros”, en ruso) de Moscovia son el cuerpo militar más temido de la región. Estos hombres, a quien en ocasiones se llama “mastines de Satán” (por el miedo que su aparición causa en todos los corazones) visten completamente de negro, portan sables de acero y siempre van acompañados de mastines tan negros y fieros como los propios caballos que cabalgan.

En los infinitos parajes que forman Rutenia y Tartaria se cuentan también muchas leyendas sobre los arteros y aterradores monstruos que cazan en sus estepas y las desoladas regiones que rodean los feudos: por ejemplo, el anciano y maligno Koshej parece ser un inmortal cuya naturaleza y poderes exactos son desconocidos; las yagas son un aquelarre de estregas que se ocultan en lo más profundo de los bosques y obedecen a la Vieja, la cabeza de su orden; Erlik Kan, señor de la Horda Dorada, es un poderoso progenitor que ha dado origen a nueve tiranos, cada uno al mando de muchas manadas y amplios territorios de caza; o las mujeres-serpiente que infestan Lituania, una variante de las furias de otros lugares, cuyo posible origen parece estar en el *Morbus Horribilis*.





África y los califatos

Los feudos de los moros mediterráneos, sarracenos y turcos son una contrapartida de los cristianos. Las diferencias culturales suelen ser tan nimias que un franco podría vivir durante años en Granada o un turco en Florencia sin tener ningún problema para integrarse. Incluso los idiomas ya no son tan problemáticos como antes, pues el florentino se entiende y habla en los puertos y zocos de todas las ciudades mediterráneas, al igual que el latín y el griego entre los eruditos que visitan las bibliotecas y librerías.

El sultanato de Granada

El Sultanato de Granada se extiende desde Cádiz hasta casi la frontera del Reino de Aragón y su sultana roja, Soraya, es amiga y amante de Lucrecia, la reina de Aragón. De acuerdo a gran cantidad de gente, Granada es el feudo más rico, espléndido y agradable en que vivir de todos los nuevos reinos. Sus tierras son pacíficas y están llenas de campos de cultivo, mientras que bellos parques, villas, jardines, fuentes y palacios engalanan sus magníficas ciudades. Numerosos granadinos viven de forma alegre y opulenta; la población del sultanato es una combinación de moros, judíos, cristianos, gitanos y todo tipo de extranjeros aunque, eso sí, todos obedecen la ley y pagan sus impuestos religiosamente a la hacienda de la sultana. El sultanato de Granada mantiene una relación amistosa con la República Abrahámica de Salerno, con quien comparte el cuerpo de iscariotes. Sin embargo, hay otras naciones, tanto entre plebeyos como sus poderosos señores, que deploran y se burlan de las promiscuas costumbres de la corte de Soraya, acusándola (con razón) de brujería y desaprobando el monstruoso zoológico que tiene en su palacio, una colección completa de abominaciones creadas por la Plaga, enviadas hasta Granada desde todos los confines del mundo para entretener a la sultana y sus huéspedes.

Un grupo especial de concubinas de palacio, bailarinas y guerreras, las Odaliscas Rojas (quienes en ocasiones actúan como espías, amantes e informantes), forma la guardia personal de Soraya.

Sin embargo, la sultana roja no está libre de preocupaciones. El berberisco Hayreddin Pachá continúa atacando y asaltando sus costas, exigiendo impresionantes tributos y rescates. Y no solo eso, en los últimos años, grupos de extraños y salvajes guerreros de piel rojiza, aparentemente salidos de la nada, de cuerpos decorados con misteriosos símbolos tribales, han sido vistos en las fronteras de su reino. De acuerdo a sus espías, proceden del otro lado del océano Atlántico, y cruzan a bordo de navíos portugueses cuya base se encuentra las Islas de los Conquistadores, en la costa occidental de África. Hay quien insinúa que podrían proceder de tierras donde la Plaga jamás llegó y que estos nuevos conquistadores acumulan un ejército en sus islas mientras ultiman los preparativos para invadir Europa.

El califato de Sicilia

La *jamsa* ondea al viento en los estandartes del Califato de Sicilia, uno de los pocos feudos sarracenos aún independientes del poder berberisco y el sultán de Sebastopol. Sicilia también tiene una elegante y rica cultura mora, pero es menos tolerante y extrovertida que la de Granada, además de centrarse mucho más en el misticismo y la fe. Sea como fuere, en cuanto se abandonan las murallas de los feudos, no hace falta caminar mucho hacia el interior para estar en pleno yermo, que se extiende por toda la isla (con la salvedad de uno o dos feudos menores) hasta crear un lugar salvaje y peligroso en pleno corazón del Mediterráneo. De hecho, los puertos más importantes de la isla solo son accesibles desde el mar: son fortalezas defendidas por altas murallas, rodeadas de tierras abandonadas y salvajes, infestadas de paganos errantes, brujas, depredadores, bandidos y, si se hace caso a los rumores, caníbales. Muchas son las abominaciones mencionadas en las crónicas sicilianas, terribles seres que recuerdan a criaturas surgidas de los mitos más arcaicos, como aves gigantes, cíclopes, sátiros, sirenas o monstruos marinos. Otro aspecto único de este califato es el sustancial sus-

trato nórdico presente entre sus habitantes: escandinavos que emigraron hasta el lugar durante la Edad Oscura y se asentaron en sus costas. Se trata de hombres (y mujeres) altos, rubios y fornidos, que hace ya algún tiempo abandonaron sus costumbres paganas para entregarse al único Dios de los sarracenos y esgrimen sus cimitarras en defensa de la fe. Su actual gobernante, Omar ibn Rugiar, el califa blanco, concentra en su persona toda la autoridad civil, militar y religiosa. Es hijo de un caudillo nórdico convertido al Islam. Extremadamente devoto y generoso pero, al tiempo, fuerte y constante, el califa tiene un sueño: encontrar hombres suficientes para liberar su isla por completo de la Plaga y convertirla en un feudo inviolable, como el de sus vecinos más poderosos.

El califa se rodea de una guardia de élite, los Barsarkun, devotos guerreros-oso armados con temibles cimitarras a dos manos.

El sultanato de Sebastopol

El Sultanato de Sebastopol es un feudo habitado por turcos, gobernado por Solimán el Magnífico y su astuto y capaz gran visir, Ibrahim Pachá. Aunque se declara una persona pacífica, amante de las ciencias y el arte, Solimán trata la política y la Guerra Macabra con puño de acero. Mediante trabajo coordinado, Solimán e Ibrahim han logrado expandir el pequeño territorio que heredaron de sus predecesores, un reino cuya capital es Sebastopol, en el Mar Negro, anexionando numerosos feudos, principados y emiratos. Los pachás de Solimán, sus capitanes y emires, son una máquina de guerra formidable en constante expansión. Solimán no tardó mucho en chocar con los Emiratos Libres, el Sultán Negro de Jerusalén y el Reino de Hungría, por no mencionar los otros muchos feudos de todos los tamaños que bordean su nación al sur y al este, o la temible Horda Dorada de los tártaros.

Solimán ha recuperado numerosos secretos científicos y tecnológicos bizantinos de entre las ruinas de las ciudades, antaño prósperas, que hoy salpican su feudo. Ha colocado estos secretos en manos de sus matemáticos y filósofos. Gracias a estos descubrimientos, los ingenieros y eruditos de este pequeño reino pueden recrear maravillas tecnológicas, como máquinas eolias, autómatas y otros instrumentos increíbles.

Solimán se hace rodear por una corte de caballeros mamelucos, consejeros eunucos y jenízaros armados con pistolas y cimitarras.

El misterioso Egipto

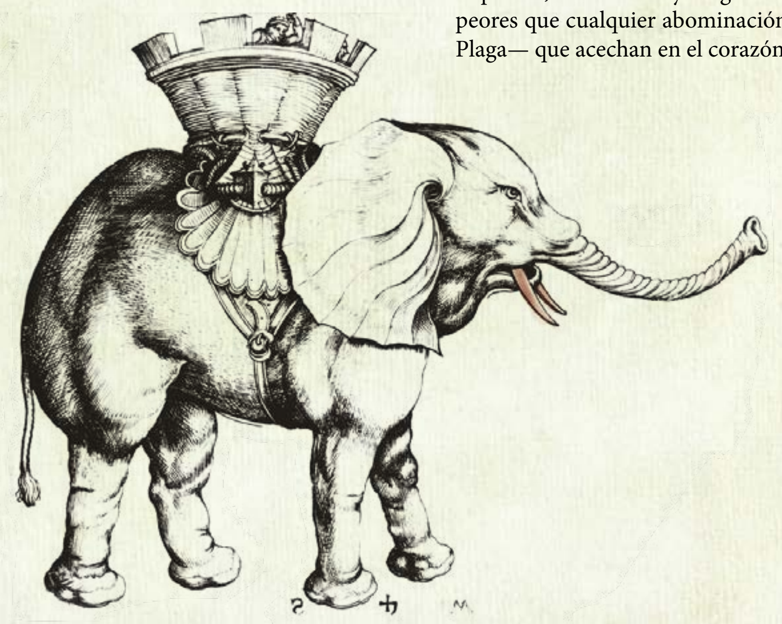
El Reino Copto de Egipto es un lugar de fusiones y contrastes, donde puede encontrarse todo tipo de gente: esclavos de los Imperios Negros, renegados y buscadores de fortuna europeos, sabios cabalistas interesados en los secretos del pasado, eruditos, necromantes y ladrones de tumbas que saquean las antiguas tumbas de los faraones. Todos ellos están gobernados por los grandes eunucos, un parlamento de príncipes electos que controlan la red de puertos, ciudades y oasis de la región. Pese a que los eunucos suelen ser gente capaz y poderosa, el auténtico poder de la nación descansa sobre los hombros de los necropolitanos de la Iglesia Copta Reformada. Cuando la Plaga casi destruyó la población del país, los sacerdotes locales supervivientes iniciaron una nueva (y herética) iglesia centrada en la adoración formal de los muertos y la preservación de las nuevas y antiguas necrópolis. La iglesia orbita alrededor de la muerte, lo macabro y la podredumbre, así como en la trascendencia del hombre y el triunfo de la muerte sobre los reinos de los hombres. Esta tétrica religión imbuye cada aspecto de la vida en el reino con una constante sucesión de procesiones y ceremonias fúnebres, donde los muertos se emplean en ritos catárticos, sacrificios realmente impresionantes, castigos públicos y rituales de purificación apocalípticos. En esta nación se considera a los infectados “almas sagradas” y tanto necromantes como vivisectores son respetados y alabados, tanto que sus mejores experimentos se consideran extraordinarias ofrendas a Dios. A menudo los necropolitanos son infectados, necromantes y vivisectores que practican este tipo de artes en rituales y ceremonias de todo tipo.

A pesar de este asunto tan macabro y su religión fúnebre, Egipto mantiene excelentes relaciones con Sicilia, los otomanos de Sebastopol y el Reino de Hungría; no está considerado un lugar abiertamente cruel o maligno.

Los imperios negros

Al sur del gran desierto africano y del Reino Copto de Egipto se extiende una vasta tierra de tribus nómadas errantes y bestias salvajes. La Plaga también ha llegado a estas tierras, invadiéndola de una punta a la otra, pero había pocas ciudades que devastar y aún menos reinos que destruir. Los muertos se extendieron por este lugar mucho más lentamente de lo que lo hicieron en Europa y aún puede encontrárselos en sus sabanas, junglas y praderas, cadenas montañosas y pantanos, pero rara vez se reúnen en grupos más grandes que una manada pequeña y los valientes guerreros de las tribus y feudos locales pueden hacerles frente con facilidad. Nada de esto tiene en cuenta las numerosas y horribles variantes de la Plaga que han surgido en estas tierras, como la lepra gris, que procedía de Levante y se extendió por las regiones orientales del continente, o la muerte roja, originada en el corazón del África negra.

En la actualidad, en África hay media docena de imperios, todos ellos distintos en cultura, etnia y tradiciones, pero con un origen común: como los nuevos reinos europeos, todos ellos surgieron de la destrucción causada por los *Dies Irae*, donde incontables naciones y pueblos nómadas fueron destruidos, como los pigmeos, los arcántropos o los gigantes.



Abisinia y el Imperio del León son los dos feudos africanos más grandes y mejor organizados, pero existen más, que ocupan los extremos más remotos del continente.

Pese a que África sigue siendo, como no podría ser de otro modo, un lugar remoto y salvaje, hay contacto entre sus pueblos y los reinos vecinos. El Imperio del León comercia (sobre todo con esclavos y mercenarios) con los mexicas de las Islas de los Conquistadores, mientras que Abisinia tiene relaciones mercantiles estables con Egipto, Nueva Venecia y otros reinos mediterráneos; también el Sultanato de Zanzíbar y sus feudos limítrofes tienen tratos con los hospitalarios, solo por mencionar los vínculos más importantes.

Las naciones e imperios africanos a menudo guerrean entre sí, atacándose unos a otros para obtener esclavos que luego venden a compradores mediterráneos o a los mexicas.

En África, los muertos comunes no son la peor amenaza, pues también está infestada de bestias infernales y horribles necropitas: monos cadavéricos tan ágiles, fuertes y fieros como eran en vida. Los exploradores y comerciantes europeos que visitan estos lugares y zocos hablan de las leyendas locales, llenas de los monstruos indescriptibles, blasfemos y degenerados —mucho peores que cualquier abominación creada por la Plaga— que acechan en el corazón de la jungla.





Más allá de las Columnas de Hércules

Para los habitantes de los nuevos reinos mediterráneos, las tierras que hay más allá del océano Atlántico son lugares desconocidos, misteriosos o legendarios, aunque algún que otro marinero podría saber de primera mano algo sobre ellas.

Portugal y los caballeros de ultramar

Durante los *Dies Irae* y la Edad Oscura que los siguió, Portugal fue totalmente destruido y arrasado por la Plaga. No fue sino hasta bien entrado el siglo XV cuando Enrique el Navegante logró regresar del exilio y comenzó a reconquistar su, antaño, espléndida nación, convirtiéndose así en el primer rey de esta rama dinástica.

Las únicas fuerzas militares de que dispone, junto con un grupo de cadetes voluntarios, herederos de las grandes familias aristocráticas supervivientes, son la Real Orden de Caballeros del Temple de Ultramar, más conocidos simplemente como caballeros de ultramar. Descienden en línea directa de los Caballeros de la Orden de Cristo y, por tanto, de los templarios que lograron refugiarse en Portugal y escapar a la destrucción de su orden cambiando de nombre.

Tras reorganizarse bajo las órdenes del rey Enrique, los caballeros de ultramar han recuperado el control de varias fortalezas y puertos del país, destruyendo las pequeñas cantidades de putrefactos muertos que los ocupaban.

Desde la nueva capital, Sagres, el rey Enrique, que también es gran maestre de la orden, ha reconstruido un nuevo feudo, pequeño pero estable, de clara disposición naval y caballeresca, antes de dar paso a otro proyecto mucho más ambicioso que tiene en mente.

Las islas de los conquistadores

Durante años, estas islas fueron la base europea de las rutas portuguesas que se dirigían hacia el sur, pero ahora mismo todas las islas de la costa atlántica africana son independientes y reciben este nombre o el de *Islas de la Conquista*. Sin embargo, sus habitantes son exploradores y fuerzas de avanzada enviados por el mexica Moctezuma II, lideradas en mar y tierra por doña Marina, "la Malinche", reina de los conquistadores, y otros rudos capitanes a sueldo de los mexicas. Han comenzado a construir pirámides y templos por todo el lugar, desde las islas que los romanos solían llamar Canarias hasta Cabo Verde, y sobre ellos ondea el estandarte de Mictlantecuhtli, el dios de la muerte. Ocultos en estos puertos e islas, en la frontera occidental más externa de Europa, los mexicas solo esperan a reunir las suficientes tropas y esclavos para iniciar la conquista del nuevo mundo, al este de las grandes aguas.

Las islas afortunadas

Aunque las Islas de la Conquista están en manos de sus nuevos conquistadores, los mexicas, y por tanto, perdidas, las Islas Afortunadas (otro nombre para las Azores) aún continúan en las firmes manos de la corona portuguesa y son el principal feudo y posesión de los caballeros de ultramar. La principal característica de estas islas es que nunca tuvieron ningún contacto con la Plaga y siguen siendo tierras vírgenes, rodeadas de un mar aún más virgen. Los barcos de la orden patrullan constantemente estas aguas, controlando quién intenta cruzarlas, casi siempre barcos de la propia orden y un pequeño puñado de navíos procedente del norte de Europa. La cuarentena que imponen antes de permitir el acceso al archipiélago es muy estricta y nadie puede desembarcar en las Azores sin un permiso expreso concedido por la corona de Portugal (y refrendado por los caballeros de ultramar). Los caballeros han construido muchos castillos y palacios en estas islas, que dan refugio a los

magnates, gerifaltes y nobles que desean escapar a los "males" de este mundo y sus familias. Estos "elegidos" deben entregar todas sus riquezas y propiedades a la orden para que se les permita vivir en estas benditas tierras, donde ya no tienen que preocuparse por nada nunca más al estar alejados de los horrores conjuntos de la muerte y la Plaga, y protegidos por toda la eternidad por las espadas de los caballeros.

Ultramar

Justo en el extremo opuesto del océano Atlántico se encuentran las Antillas, las islas de Barlovento y Sotavento, La Portuguesa, Vespucia, Tortuga y numerosas otras tierras o archipiélagos descubiertos por los caballeros de ultramar en el último siglo. Todos ellos son lugares vírgenes, habitados por tribus salvajes, plantas y animales desconocidos; además, también son lugares donde la Plaga no ha llegado. En esta región, los caballeros han establecido varias colonias y puestos mercantiles, y han construido castillos y bases, pero su intención no es conquistar la región, pues los vacíos cofres de la orden y la corona portuguesa lo harían imposible. Su auténtica misión es seguir el rastro dejado por los templarios que, siglos antes, visitaron el Mar de los Caníbales en las décadas anteriores a los *Dies Irae* y encontrar los secretos de sus predecesores, como la mítica Fuente de Maná y los legendarios tesoros de los reinos perdidos de ultramar.

Borealia

Aunque los caballeros de ultramar, mexicas, conquistadores y portugueses siguen las rutas que cruzan la sección central del océano Atlántico, desde Gibraltar al Mar de los Caníbales, otra gente se ha asentado en las costa del nuevo mundo que riegan las aguas del Atlántico Norte; en un área específica que denominan Borealia. Esta región está compuesta por varios territorios e islas al sur y oeste de Groenlandia: la *Terra Nova* (la nueva tierra) de Vinland, Helluland y Markland, todas ellas colonias pertenecientes a la Unión de Kalmar; Nova Scotia, bajo la bandera de los Bruce; y Nuevo Flandes, que pertenece a la Liga Hanseática (ocupa la región cercana a la boca del río Muhheakantuck, habitada por la tribu amerindia de los lenapes). Entre todos, estos asentamientos costeros apenas llegan a unos pocos miles de personas: cazadores, colonos, exploradores, tramperos, balleneros, buscadores de oro y todo tipo de aventureros, pero año tras año la cantidad de personas atraídas hacia Borealia aumenta. Después de todo, se trata de una tierra libre por completo de muertos y de la Plaga, sin bestias infernales o abominaciones: la nueva tierra prometida.



Capítulo uno
Los enemigos de la humanidad



l mundo siempre ha sido un lugar peligroso para aquellos que osan aventurarse lejos de las gruesas murallas de sus ciudades. Merodeadores, piratas, bandidos, asesinos y todo tipo de malhechores, así como nobles déspotas, soldados enemigos, zelotes religiosos de uno u otro credo y rudos conquistadores: todos estos peligros son tan reales como los propios muertos.

Al visitar los yermos, incluso las bestias salvajes normales son un peligro a tener en cuenta, al igual que los pútridos pantanos, densos bosques, zonas inundadas, corrimientos de tierras, fuegos, heladas, parásitos y todo tipo de enfermedades.

No hace falta decir, sin embargo, que en esta era macabra los muertos y el resto de la progenie de la Plaga son el adversario más peligroso, incansable y letal de todos. La Plaga ha cambiado el mundo para siempre y es el auténtico enemigo a derrotar.

Los muertos

Los cadáveres animados que crea la Plaga suelen recibir el nombre genérico de “muertos”, despojos humanos ansiosos de carne y sangre. Con el tiempo, se hizo costumbre clasificar y agrupar estas criaturas en distintas categorías en función de sus características y aspecto, dos elementos que dependen sobre todo de cómo se produjo la infección y lo bien preservado que queda el cuerpo.

Las variantes más habituales son las tambaleantes **carcasas**, las rápidas **furias**, las escuálidas **carroñas**, los cadavéricos **esqueléticos** y los temibles **posesos**, que poseen una cierta inteligencia.

A pesar de sus diferencias internas, todos estos tipos de muertos tienen una serie de rasgos comunes: el ansia ciega, la ausencia absoluta de pensamiento, emociones, recuerdos de su vida pasada o sentimientos y la capacidad de infectar a los puros con sus garras y mordiscos. Su constante objetivo y única meta es atacar a todo ser humano vivo que se cruce en su camino, hacerlo pedazos y alimentarse de sus restos para satisfacer al atramento negro que los sostiene. Los muertos mantienen más o menos las capacidades físicas y ambulatorias que tenían en vida; los posesos pueden poner en práctica estrategias muy rudimentarias, además de utilizar algunas herramientas y armas.

Sus ojos y oídos funcionan de un modo similar a los nuestros, pero no parecen utilizar los otros sentidos o desarrollar otros distintos.

Los muertos no poseen ningún instinto de supervivencia, no sienten dolor ni dudarán en lanzarse de cabeza al fuego, caer en una trampa o por un acantilado, buscando siempre el camino más recto y directo hacia la víctima más cercana y hacerla pedazos (aunque los posesos no tanto).

Afortunadamente, si carecen de carne fresca o se ven expuestos a condiciones climáticas debilitadoras (como el calor o frío extremos, o la lluvia a cántaros), sus cuerpos poco a poco se van deteriorando hasta convertirse en auténticas bolsas de carne putrefacta o espantapájaros esqueléticos y disecados apenas capaces de moverse. Hay que tener en cuenta que, pese a este estado tan deteriorado, los muertos siguen siendo contagiosos y transmiten la Plaga.

Descarriados, manadas y hordas

Los muertos no tienen estructuras sociales y se limitan a vagar de forma errante por el mundo en busca de víctimas que puedan atacar. El término **descarriados** suele aplicarse a aquellos muertos (da igual su tipo) que se encuentran vagando en solitario por los yermos.

Muchos muertos forman pequeños grupos de individuos que van juntos de forma accidental, las **manadas**. Estas suelen ser un puñado de individuos (entre tres y doce), continuamente perdiendo o ganando miembros, a medida que absorben o pierden elementos cada día. No usan, sin embargo, estrategias coordinadas, ni siquiera con un blanco en el punto de mira, aunque todos los muertos de la manada se lanzarán sobre la vícti-

ma más cercana sin ningún tipo de coherencia o control, luchando incluso contra sus propios compañeros por llegar al "premio".

Las **hordas** son manadas enormes, formadas por docenas o cientos de muertos que caminan juntos. Lo más probable es que se muevan desde la desolación más cercana hacia una aldea, compañía de caballeros o caravana de paso.

Durante los *Dies Irae*, la Horda Gris, una única horda casi infinita, arrasó el mundo, cayendo de forma sucesiva sobre todos los reinos del hombre. Afortunadamente, apenas quedan restos de esta enorme masa de cadáveres animados, solo legiones sin ninguna táctica o pensamiento previo, recorriendo el mundo entre inhumanos gemidos.

Sin embargo, según ciertas personas, los poderosos e inhumanos tiranos proporcionan un cierto control y coordinación a estos ejércitos de muertos y parece que varios de ellos están reuniendo fuerzas para iniciar un nuevo ataque contra la humanidad superviviente.

Las desolaciones

Roma, Venecia, Londres, Constantinopla y muchas otras grandes capitales y ciudades importantes de nuestro mundo son ahora mismo desolaciones, lugares donde el horror y la muerte campan a sus anchas, una vez arrasada el área circundante.

Se dice que en Roma, la antaño orgullosa capital del imperio de los césares, ahora gobierna un ser monstruoso al que todo el mundo llama simplemente Emperador. De acuerdo a los rumores, podría tratarse del mismísimo Nerón, vuelto a la vida, o quizás Calígula u otro emperador de tiempos antiguos. Se ha rodeado de una corte demente de necromantes y sirvientes ya muertos, y parece estar otorgando la segunda muerte a incontables hordas de esqueléticos surgidos de las catacumbas y osarios de la ciudad, creando legiones de carcasas con alguna impía meta en mente que solo él conoce.

La antigua Venecia también es un centro de muerte y horrores. Los ahogados, es decir, aquellos muertos que cayeron o fueron arrojados al agua, siguen resurgiendo en cada esquina; aparecen por igual tanto en los sótanos de los grandes palacios como en las islas y riberas arenosas o pedregosas de los canales. Se dice que los únicos vecinos de Venecia ahora mismo son una comunidad de forajidos infectados, quienes viven en grandes barcazas y gabarras que mantienen bien alejadas de la costa. Estos desesperados solo visitan los canales de la ciudad para saquear los antiguos palacios y tan solo bajan a tierra firme para encontrar alimentos que no estén infectados por las aguas de la Laguna Negra, nombre que reciben las aguas marinas donde se levanta la ciudad vieja.

Como Roma o Venecia, todas las demás desolaciones ocultan en su interior incontables horrores y terrores desconocidos; no hay ninguna duda de que están entre los lugares más peligrosos de todo el Renacimiento macabro.

Tiranos

Mucha gente considera su existencia simple leyendas, pero otros han sufrido de primera mano lo horrenda que puede ser la verdad. De acuerdo a las enseñanzas populares, los **tiranos** son la progenie de la Plaga más terrible y poderosa de todas: seres atrapados a medio camino entre la vida y la muerte que se vieron infectados por la Plaga y, de algún modo, se convirtieron en portadores de la misma. Parece que el aspecto de algunos tiranos es exactamente el mismo que tenían en vida, mientras que otros comparten el aspecto de los infectados o tienen rasgos abominables que les fuerzan a ocultar su aspecto, como dientes puntiagudos, piel putrefacta, garras o jorobas. La buena noticia es que hay muy pocas de estas criaturas, aunque aún no está muy claro cuál es su génesis o si son una mutación que puede ocurrirle a cualquier infectado. Sea como sea, todos los tiranos mencionados en las crónicas son distintos entre sí, tanto en apariencia como en personalidad y metas.

De acuerdo a las leyendas, se ocultan entre los vivos o intentan llevar un modo de vida similar al de los mortales, incluso si deben alimentarse constantemente de carne y sangre humana. Algunos viven dentro de feudos, donde cometen horripilantes crímenes en secreto, mientras que



otros crean sus guaridas en fortalezas ruinosas, cavernas o cabañas en el corazón de los yermos, desde donde asaltan por sorpresa a todo aquel que entre en su territorio. Se dice que algunas de estas criaturas gobiernan ciertas desolaciones como si fueran reyes de los muertos, conspirando contra sus pares y planificando la guerra e invasión de los feudos cercanos.

El rasgo más aterrador de los tiranos, y que todos comparten, es su capacidad para controlar y organizar a los otros muertos, bestias infernales e incluso abominaciones, obligando al resto de progenie de la Plaga a acatar su voluntad y usándolos como esclavos o herramientas con las que ejecutar sus planes.

Bestias infernales

Generalmente la Plaga no afecta a los animales y los muertos no intentan alimentarse de caballos, perros u otras criaturas distintas del ser humano. En ciertos casos, sin embargo, animales sueltos o pequeñas manadas, enjambres o bandadas sí contraen la Plaga, convirtiéndose en un peligro muy serio.

Si tardan mucho en cazar humanos con los que alimentarse, los muertos o abominaciones podrían intentar echar mano y devorar animales que se crucen en su camino. Otras veces es la propia hambre la que impulsa a algunas bestias a alimentarse de cadáveres infectados o beber agua de estanques emponzoñados con los restos de algunos muertos. Existen muchas más razones por las que un animal podría contraer la Plaga, pero el resultado siempre es una bestia infernal.

Las bestias infernales no están exactamente muertas, pero sí se vuelven seres agresivos, salvajes y, en muchas ocasiones, de aspecto terrorífico. Atacan sin dudar a cualquier ser humano o animal que se encuentren y las heridas que causan transmiten también la Plaga, como los mordiscos de los muertos. Sus cuerpos están cubiertos de pústulas y costras supurantes, y son presa de sus instintos más violentos y asesinos, todo ello mientras partes de sus organismos comienzan a pudrirse, degenerar o cambiar. Los especímenes que logran sobrevivir a las primeras fases del contagio y logran devorar suficiente alimento, también crecen en tamaño, desarrollando nuevas capacidades y convirtiéndose en abominaciones por derecho propio. Sin embargo, salvo por la ferocidad demente y la presencia del atramento en sus cuerpos, mantienen todos los rasgos y características habituales de su especie.

Abominaciones y quimeras

La Plaga atormenta a la humanidad normalmente a través del azote de los muertos, pero el atramento tiene una fuerza tan bestial que, en ocasiones, se crean seres únicos e innombrables en las profundidades de los yermos y desolaciones; seres tan horribles que su visión es suficiente para ponerle la carne de gallina a los veteranos más valientes de las Guerras Macabras.

Las **abominaciones** son siempre efectos secundarios, horripilantes mutaciones que crea el atramento al infectar una criatura viva. Pueden ser bestias infernales que, tras décadas alimentándose de cadáveres infectados, crecen hasta adquirir enormes proporciones y desarrollan capacidades inusuales; tiranos tan degradados y corruptos que adquieren poderes inquietantes; muertos expuestos a una forma de atramento más concentrada de lo normal o progenie generada por las primeras generaciones de la Plaga; incluso montañas de cadáveres unidas en un solo ser a las que les crecen órganos o extremidades inusuales.

Cada abominación es un ser único y terrible; suele carecer de un nombre técnico exacto por su propia naturaleza única y cada una tiene sus propias características y capacidades. Algunas pueden conservar una pizca de inteligencia, comparable a las de los posesos o un tirano. Sea como sea, su única meta en la vida es atacar, atrapar y devorar a todo ser humano al que pueda echar mano.

Por su parte, las **quimeras** son variantes artificiales de las abominaciones, el fruto de los experimentos más horrendos realizados en los laboratorios de los necromantes y vivisectores. Suelen crearse a base de unir partes de seres humanos y bestias. A diferencia de las abominaciones, las quimeras han sido diseñadas por seres inteligentes con una meta y objetivo muy claro en mente. En el zoológico de Granada puede encontrarse algo más de una docena de estas criaturas, aunque la mayoría de ellas se encuentran en las oscuras guaridas de sus creadores, repartidas por todo el mundo.

Necromantes y vivisectores

Incluso aunque la Plaga es un mal absoluto, sobrenatural y terrible, algunos sujetos despreciables han descubierto que puede proporcionarles una serie de ventajas y poderes. Lo que la gente llama **necromantes** suelen ser tipos sombríos, muchas veces infectados, que juegan con el atramento y los cadáveres de los muertos en busca de poder, realizando experimentos prohibidos para adquirir conocimientos y recursos inefables. La línea que separa a los necromantes de los médicos de la Plaga es muy fina y los experimentos realizados por doctores sin escrúpulos que intentan descubrir los secretos de la muerte gris pueden volverse con facilidad una auténtica obsesión. En otros casos, los necromantes trabajan para algún otro patrón, ya sea un adversario inhumano o un general sin escrúpulos, a los que ofrecen el poder de crear auténticos ejércitos de la oscuridad o los monstruos que crean a base de coser juntos trozos de cadáveres.

Por su parte, un **vivisector** es un tipo de erudito especialmente asqueroso: usa conocimientos y técnicas similares a las de los necromantes para crear repulsivas criaturas híbridas, llamadas quimeras, y experimentar con horrendas abominaciones. En muchos feudos, los necromantes y vivisectores se consideran enemigos de un calibre similar al de los propios muertos, por lo que son detenidos, exiliados o asesinados en cuanto los encuentran. En otros lugares, y en función de sus objetivos y metas, pueden ser hasta miembros respetados de la sociedad. Como mejor ejemplo podemos mencionar a los cuidadores del zoológico de Granada, una orden de vivisectores que crea nuevas "maravillas" para entretener a la sultana Soraya. Otro buen ejemplo son los plañideros de Egipto, sacerdotes coptos que desempeñan un papel a medio camino entre devotos sacerdotes y oscuros necromantes.

Infectores y felones

Aunque en algunos feudos incluso se anima a que los necromantes y vivisectores colaboren con la sociedad, ofreciéndoles laboratorios en donde realizar sus experimentos, toda persona con dos dedos de frente muestra su condena y rechazo hacia los **infectores**, condenándolos con severidad. Se trata de gente que extiende la Plaga de forma deliberada entre gente sana para hacer avanzar sus propios planes y agendas personales. Podría tratarse de cazadores de muertos que quieren ganarse una bolsa de florines donde ya no quedan descarriados que perseguir; merodeadores y bandidos sin escrúpulos que embadurnan sus espadas o flechas con atramento para facilitarse la victoria en el campo de batalla o durante un asedio; agentes de otro feudo que infectan una ciudad desde dentro para debilitarla desde el interior y conquistarla; aberrantes heréticos o zelotes religiosos ansiosos de acabar lo que empezó durante los *Dies Irae* y provocar el Juicio de Dios de una vez por todas; o rencorosos exiliados dispuestos a todo para vengarse de sus perseguidores. Sea cual sea el objetivo o intención del infector, cuando una persona es acusada de extender a sabiendas la Plaga entre los puros, siempre es condenada a tortura, humillación pública y la muerte más dolorosa que le puedan dar.

Como los infectores, los **felones** se cuentan entre los seres humanos más despreciables que existen. Los felones son personas, puras o infectadas, que se ponen al servicio de tiranos u otra progenie de la Plaga inteligente a cambio de riquezas, protección o favores. Los felones son los renegados de la humanidad que hacen todos aquellos trabajos y tareas que sus oscuros amos u otros muertos no pueden lograr, como atraer la "comida" a una emboscada, fabricar cosas o espiar entre los hombres.

La guarida del león

En la costa del norte de África, situados entre Gibraltar y Egipto, se encuentran los **Emiratos Libres**, una colección de pequeñas ciudades-estado, feudos desérticos, principados bereberes y potentados locales situada en la costa mediterránea. Casi todos ellos están en guerra con sus vecinos y experimentan una situación doméstica muy inestable a base de traiciones, asesinatos, masacres y envenenamientos. En líneas generales, todos los Emiratos Libres practican sin problemas la piratería, destrozando sin piedad cualquier intento de expansión de

sus vecinos y recurriendo en ocasiones a prácticas prohibidas en cualquier otro lugar, como las utilizadas por los infectores.

Argel, la guarida del león, es el hogar del berberisco Hayreddin Pachá, el pirata más feroz y temido de todo el Mediterráneo, así como de su flota. Destaca por sus capacidades entre todas estas fortalezas llenas de merodeadores y malhechores. De un modo u otro, Hayreddin Pachá ejerce gran influencia en las ciudades-estado vecinas y cuando leva anclas en dirección a una nueva incursión, todos los feudos tiemblan de terror.

La avanzadilla del Dios de la Muerte

Cuando los sumos sacerdotes mexicas escucharon lo que ocurría en el Nuevo Mundo, al otro lado de las grandes aguas tuvieron problemas para creer las historias de los conquistadores. Unos meses más tarde, cuando los príncipes y sacerdotes que enviaron a Europa y África finalmente alcanzaron sus costas y vieron con sus propios ojos a los muertos o las consecuencias de la Plaga, lo consideraron un milagro. Los sacerdotes recurrieron a sus oráculos y profecías más oscuras para intentar descubrir lo que ocurría, dando inicio a un movimiento de renovación religiosa que cambió la sociedad mexica desde dentro y de tal magnitud que los nobles y gobernantes, incluyendo el emperador, Moctezuma II, pronto se unieron a él. El nuevo sacerdocio descartó o prohibió los rituales tradicionales y colocaron al señor del infierno, Mictlantecuhtli, a la cabeza del panteón, afirmando abiertamente que había llegado la Era del Dios de la Muerte. Desde entonces, una serie de purgas, conquistas y guerras civiles han llevado a Mictlantecuhtli a la cima de todas las pirámides y palacios mexicas. Cientos de miles de esclavos son capturados y sacrificados cada año en el transcurso de los rituales, cada vez más atroces, típicos del culto, mientras poco a poco sus ejércitos de guerreros y esclavistas cruzan el océano en los navíos de un puñado de blancos renegados con el objetivo de invadir y conquistar el Nuevo Mundo.



Por ahora, los mexicas han tomado posesión de las Islas de la Conquista, desde donde se están abriendo camino por África, capturando miles y miles de esclavos y convirtiendo a las tribus más fuertes y belicosas en nuevos adoradores del dios de la muerte. Sin embargo, el auténtico objetivo de esta cruzada es Europa y se acerca el momento en que los mexicas lanzarán su invasión sobre estas tierras, ya devastadas y debilitadas.

El sultán negro de Jerusalén

En el este, en la tierra que antaño se consideraba Tierra Santa, el misterioso Sultán Negro, quien en el pasado inició consultas diplomáticas con el rey de Hungría, el sultán de Sebastopol y los grandes eunucos de Egipto, gobierna el pequeño Reino de Jerusalén.

Poco se sabe sobre este Sultán Negro. Hay quien dice que es un poderoso tirano, una abominación e incluso un demonio haciéndose pasar por ser humano. El único hecho contrastado es que este ser lleva gobernando durante demasiados años en un sultanato donde los vivos son tratados como ganado y esclavos al servicio de tiranos y verdugos, protegido por los Jinetes de la Pesadilla, una hueste de posesos equipados con armaduras negras que montan caballos infernales. El Sultán Negro representa el nuevo orden mundial, donde vivos y muertos se entremezclan y la progenie de la Plaga más poderosa cría seres humanos como si fuera ganado para alimentarse de ellos, rodeados de felones, muertos sirvientes y otras horrorosas criaturas. Es uno de los adversarios más nauseabundos de la humanidad no solo por sus temibles ejércitos, sino por el horror en estado puro y descarnado que simboliza.

La horda dorada

Más allá de Sebastopol, Moscovia y las ciudades del Volga, se encuentran las inmensas tierras de Tartaria, un lugar tan extenso que muy poca gente en el oeste comprende. La Ruta de la Seda, que va desde Sebastopol a Sinkiang atravesando un pequeño puñado de feudos y oasis, es solo una fina línea de tierra que cruza miles de kilómetros de trayecto a través de tierras salvajes infestadas por todo tipo de horrores y destrucción.

En algún punto de ese lugar, en el corazón de Tartaria, se encuentra el Reino del Preste Juan, donde se dice que se originó la Plaga, aunque nadie sabe exactamente dónde situarlo. De acuerdo al puñado de leyendas que lo mencionan, este triste reino es ahora un lugar de pesadilla, habitado por las más horrendas quimeras y las más poderosas (y antiguas) de todas las abominaciones. Ningún hombre con dos dedos de frente querría acercarse allí.

Más allá de las fronteras de este misterioso reino, las amplias praderas de Tartaria son el terreno de caza de la Horda Dorada, una ingente colección de manadas de furias, posesos y tiranos controlados por el terrible Erlirk, kan de kanes. Erlirk parece ser un temible progenitor y sus nueve "hijos", cada uno a la cabeza de una de sus diferentes hordas, son poderosos tiranos capaces de controlar a la perfección sus ejércitos, que liberan cuando lo necesitan.

Se desconoce por ahora cuáles son los objetivos de esta Horda Dorada además de atacar las caravanas e imponer tributos de carne y sangre a las ciudades que se encuentran en la Ruta de la Seda; lo que está muy claro es que forman el ejército de los muertos más grande y poderoso de todo el mundo.



Personajes



rear un personaje para jugar en Ultima Forsan *es muy fácil. Todo lo que debes hacer es seguir las indicaciones que se encuentran en el manual de* Savage Worlds.

Arquetipos

Las delegaciones de muchos países europeos, africanos y del Levante acuden y se reúnen en los numerosos feudos de los nuevos reinos, buscando alianzas y tratados que refuercen sus posiciones en el inminente Concilio Universal de Lucca.

Otra gente igual de exótica e interesante, como mercaderes, charlatanes, vagabundos y malhechores, tienen puesta su vista en estas ciudades y lo que pueda suceder en ellas. Y no solo eso, hay que añadir espías y observadores de otros feudos (a veces de reinos enemigos o lugares muy, muy lejanos), siempre atentos para obtener información jugosa. A continuación encontrarás numerosos ejemplos de personajes que podrías interpretar.

Al-barsark

Cuando abandonaron con sus familias su nativa Escandinavia para seguir los pasos de Magnus el Bello a Sicilia, estos fornidos norteños dieron inicio a una serie de hechos que acabarían con la conversión a la fe de Mahoma de sus descendientes. Hoy en día, estos normandos sicilianos gobernados por el califa blanco de Palermo se encuentran entre los musulmanes más devotos y fieles de todo el mundo. Además, cuentan entre sus filas con los sagrados guerreros al-barsarkun, a quienes Alá ha bendecido con la furia del oso. El sagrado celo de estos jihadistas berserkers los sume en un frenesí santo que les otorga una fuerza y vigor casi sobrehumano necesario en la Guerra Macabra para destruir a los muertos y honrar a Dios, el Clemente, el Misericordioso.

Estos musculosos creyentes, llenos de tatuajes y poseídos por el espíritu del oso, están entre los enemigos más famosos e implacables de la Plaga; muchos forman parte de la guardia de élite del califa.

Alquimista

Los hombres con estudios (boticarios sarracenos, cabalistas judíos, *spagiristae* gitanos, elementalistas paganos y artífices cristianos) abundan en esta era macabra y son capaces de crear ácidos, explosivos, polvo de pirita y extractos minerales. Muchos alquimistas disfrutan de una respetada posición en sus feudos, normalmente al servicio del señor local o como miembros de uno de los gremios urbanos. Otros, los aprendices y alquimistas errantes o mercenarios, optan por viajar de feudo en feudo vendiendo sus conocimientos y pociones al mejor postor. Se trata de eruditos capaces de leer y hablar muchas lenguas y siem-

pre cargando con su instrumental a cuestas. Hay quien, en ocasiones, practica este arte a escondidas para evitar la hostilidad de las autoridades locales, si lo ven con malos ojos.

Bonzo

Los exóticos *bonzos* (diplomáticos, monjes y eruditos procedentes del misterioso oriente, más allá incluso del Reino del Preste Juan) se encuentran en Europa por invitación del sultán de Sebastopol. Están muy interesados en conocer las Tierras del Sol Poniente, como llaman a Europa, y muchos aún están adquiriendo una comprensión básica de los idiomas y costumbres locales. Son gente bondadosa, amistosa y muy abierta al intercambio de tecnología y conocimientos con los occidentales. Por lo que parece, algunos son expertos guerreros, entrenados en muchas tradiciones marciales, mientras que otros son místicos, diplomáticos o sabios, muy respetados entre su propia gente.

Bruja

Comadronas y madrecitas de origen campesino, adivinas con conocimiento de lo oculto, místicos judíos y herméticos sarracenos, echadores de cartas y astrólogos, paganos guardianes de conocimientos ya olvidados, adustos brujos y *benandanti*, curanderos y *hexenmeisters*, encantadores de serpientes y domadores de bestias… A diferencia de los físicos, alquimistas e inventores, que gozan de buena reputación, las brujas y hechiceros se ven relegados a los límites de la sociedad. Los gobernantes de los feudos los desprecian y expulsan, pues los toman más por charlatanes, sinvergüenzas y malhechores que por auténticos sabios y eruditos. A menudo malviven viajando de feudo en feudo, realizando sobre la marcha cualquier tarea u oficio temporal que les proporcione un puñado de monedas. A veces son perseguidos por herejes, hechiceros o infectores. En otras ocasiones… hay excepciones, como las Bellas Damas de Aragón, una poderosa orden de brujas cuya líder, si hacemos caso a los rumores, sería la propia reina, Lucrecia.

Caballero

Además de las más famosas (los paladines de Francia, los hospitalarios y los teutónicos), existen muchas otras órdenes de caballería en los nuevos reinos. Como ejemplos de caballería ligera podemos mencionar los mamelucos del sultán de Sebastopol, los caballeros franceses de san Lázaro, los campeadores navarros o los caballeros verdes de Aragón; sin embargo, toda compañía mercenaria, feudo o reino que se precie emplea tropas similares o patrocina órdenes ecuestres, marciales o religiosas, de algún tipo, cada una con sus rasgos específicos. Por ejemplo, los mamelucos son expertos a la hora de hacer acrobacias montadas, mientras que el auténtico fuerte de los campeadores es el uso de la lanza. Los caballeros verdes son exploradores y batidores montados, mientras que los caballeros de san Lázaro cuentan con la ayuda de su inquebrantable fe.

Caballero teutónico

La Orden de los Caballeros Teutónicos es el auténtico poder militar y político que gobierna los Principados Teutónicos Federados, un rudo y eficiente cuerpo de tropas perfectamente organizado para vencer en la Guerra Macabra, temido en todos los feudos rivales.

A diferencia de otras órdenes de caballería, los “caballeros negros” no desdeñan el uso de las armas modernas, de tal modo que prácticamente todos emplean armas de pólvora o alguno de los

Theta Nigrum



La *Theta Nigrum* es el símbolo que identifica a los Comodines en *Ultima Forsan*. Se trata de una letra negra que combina los símbolos que los griegos y romanos usaban para designar a los héroes que habían muerto luchando. El glifo está formado por la primera letra de la palabra griega *Thanatos* (“muerte”) y la palabra latina *Obit* (“él está muerto”). Los héroes de esta ambientación, así como sus adversarios más temibles, siempre caminan a la sombra de la Parca y, por ello, la *Theta Nigrum* es su marca distintiva.



numerosos artilugios e inventos que se hayan puesto de moda ese año. Todos van equipados con armas cuerpo a cuerpo y a distancia, y han sido entrenados a la perfección para defender los territorios reconquistados o patrullar los yermos y las fronteras de los feudos, asegurando así los caminos y ríos que comunican la nación.

Cazador de muertos

Muchos feudos han establecido unidades especiales de soldados, infantes y batidores, como los Mata-Muertos de Navarra, creadas específicamente para patrullar sus fronteras o entrar en los yermos y destruir cualquier descarriado que se acerque demasiado al asentamiento. Estos guardabosques trabajan solos o en pequeños grupos, recurriendo a emboscadas, trampas y ataques por sorpresa; suelen ir armados con armas cortas. También caen dentro de esta categoría los aventureros y cazadores independientes que ejercen este trabajo, pues algunos feudos pagan hasta cincuenta florines (o una cantidad similar) por la cabeza de cada muerto. Algunos cazadores de muertos usan un tipo especial de pistolas, llamadas pedreñales, cuyos largos cañones ayudan a amortiguar el sonido del disparo para que no atraiga a otros muertos de los alrededores.

Charlatán

La comunidad de pícaros está formada por una amplia colección de vagabundos, gitanos, pedigüeños, tahúres, actores, artistas y acróbatas callejeros que viajan de feudo en feudo practicando todo tipo de artes, estafas y engaños para "ganarse" unos florines, un vaso de vino y una cama donde pasar la noche. Este desharrapado y colorido mundo oculto está formado por los malhechores, pícaros y ladronzuelos que ocupan las partes menos recomendables de las ciudades. Viajan a través de los yermos en grandes grupos con la esperanza de aprovecharse de la protección que da el número.

Clérigo

Capellanes militares de la Iglesia de Aviñón, frailes de la *Confraternitas Mortuum*, que cuidan de los *morituri* y fallecidos por igual, sacerdotes plañideros de la Iglesia Copta, sacerdotes y monjes cismáticos, carismáticos, ecuménicos, apostólicos, separatistas, ortodoxos o católicos, frailes de monasterio y prelados de ciudad, amanuenses y oficiantes, miembros de las órdenes mendicantes, diáconos, presbíteros y conversos, incluso los pertenecientes a movimientos declarados heréticos… hay hombres y mujeres que se aferran a la fe para superar todos los horrores de esta era macabra, usándola como su estrella polar, una guía en el camino. Tampoco debemos olvidar a quienes han elegido esta senda por pura conveniencia, más interesados en explotar su beneficio en otros propósitos que por auténtica fe.

Condotiero

Señores de la guerra, capitanes mercenarios, veteranos endurecidos, oficiales al mando de pequeñas unidades, piratas berberiscos, capitanes (de mar y tierra), contramaestres expertos en tácticas, armamento o logística: el mundo actual es un gigantesco campo de combate donde se lucha la Guerra Macabra y es necesario reconquistarlo. Y no solo eso, también hay sitio para otras batallas más mundanas. Un buen líder, experto en estrategia o, en realidad, cualquier persona con carisma, siempre encontrará trabajo.

Cortesano

Nobles, príncipes y señores de todo tipo; estos individuos refinados y cultos a menudo tienen otras cualidades útiles de las que tanto pícaros como guerreros y eruditos carecen. Muchos cortesanos son excelentes planificadores; usan la astucia y el talento que aprendieron practicando las intrigas en su corte en el gran tablero europeo con las otras potencias. Luego están los jugadores más inusuales o inquietantes, como los vaivodas húngaros o los eunucos que envían Egipto y los sultanatos.

Hospitalario

Es posible encontrar miembros de esta orden sagrada, también llamados los banqueros de Dios, en numerosas islas y puertos de todo el Mediterráneo, incluyendo Levante. Los hospitalarios dirigen pequeños enclaves militares, garantizando su seguridad a los pasajeros, mercaderes y navíos que contratan sus servicios. Son más famosos por su fe en la Iglesia de Damasco que por sus ca-

pacidades marciales, aunque gracias a sus dotes como navegantes, conocimiento de la medicina y los numerosos préstamos bancarios que realizan, forman una importante red comercial que va desde Gibraltar hasta la misteriosa Tierra Santa.

Inquisidor teutón

Los inquisidores son miembros de un cuerpo secular de investigadores y cazadores de brujas muy extendido en los Principados Teutónicos Federados. También tienen espías y observadores en muchos feudos cercanos. La principal tarea de estos individuos ariscos y perturbadores es encontrar y erradicar a los infectores, necromantes, felones y brujas que haya en los principados, aunque en ocasiones también se hacen cargo de criminales comunes. Su lema siempre ha sido *"No permitirás que una bruja viva"* pero, desafortunadamente, la definición de bruja varía de un inquisidor a otro. Muy a menudo no entienden cómo los vecinos de un feudo pueden vivir codo con codo con los "enemigos de la raza humana" y no hacer nada, de tal modo que se infiltran en otros países para espiar a sus adversarios y destruirlos en secreto. Haciendo a un lado las posturas más extremistas de la orden, los inquisidores tienen fama mundial como los mejores detectives e investigadores de todos los nuevos reinos.

Inventor

Auténticos genios, artistas sin igual, matemáticos moros herederos de la sabiduría del pasado, eruditos estudiosos de álgebra, geometría y física, gramáticos y numerólogos judíos, ingenieros europeos dispuestos a probar las soluciones arquitectónicas y mecánicas más atrevidas, relojeros y mecánicos, artistas y fundidores, zapadores y arquitectos… son auténticos hombres del Renacimiento con dominio de todas las artes, ciencias y tecnologías que representan el símbolo del renacimiento del hombre a partir de las tinieblas de la Edad Oscura.

Sus maravillas mecánicas, magnéticas, ópticas y arquitectónicas se activan mediante engranajes y poleas, goznes y bisagras, y se alimentan gracias al vapor o los mecanismos de cuerda, pólvora y aceite inflamable, el poder del viento o del relámpago.

Casi siempre, un inventor estará a sueldo del señor del feudo donde trabaja, o se afanará en un taller o factoría equipada con las materias primas y herramientas que necesita para crear los prototipos y máquinas que algún día servirán para derrotar de una vez por todas a la progenie de la Plaga.

Iscariote

La secta de los iscariotes es una orden religiosa y marcial nacida entre los judíos repartidos por Levante que hoy en día comienza a extenderse también por los feudos africanos y europeos. Es posible, por ejemplo, encontrar una de las casas capitulares oficiales de esta secta en la República Abrahámica de Salerno, el Sultanato de Granada o los Reinos de Aragón y Aquitania. Los iscariotes profesan una fe marcial basada en la existencia de un único Dios y toman parte activa en la defensa de cualquier feudo que los albergue. Su devoción es tal que ayudarán a cualquier persona que tenga problemas serios. Se encuentran entre los mejores cazadores de muertos de todo el mundo gracias al entrenamiento que reciben sobre cómo combatir y destruir la progenie de la Plaga, tanto en los yermos como dentro de feudos e, incluso, desolaciones. También actúan como espías, saboteadores y asesinos, combatiendo así las auténticas amenazas que usan la Plaga contra los feudos: necromantes, vivisectores, infectores, felones, reyes dementes que cuenten con pequeñas "hordas" de muertos a su servicio y los poderosos tiranos. Sin embargo, de acuerdo a los rumores, los iscariotes tienen su propia agenda secreta y eso hace de ellos asesinos peligrosos e indignos de confianza.

Médico de la plaga

Los médicos de la Plaga son doctores especializados en tratar tanto a los muertos como los *morituri* mediante el estudio de la Plaga y el atramento. Son la fuente de casi todos los conocimientos que tenemos sobre la Plaga y buscan constantemente mejores terapias o incluso la fabulosa *triaca*, una cura capaz de acabar de una vez por todas con este azote.

Incluso aunque aún no lo han logrado, los médicos de la Plaga intercambian sus teorías y estudios de una punta a la otra del mundo conocido



y han contribuido, como conjunto, tanto o más que otros oficios más marciales al florecimiento de los nuevos reinos.

Monje de la piedad/monja del rosario

La orden cristiana de los Monjes de la Piedad, junto con su equivalente femenino, las Monjas del Rosario, es independiente de la Iglesia de Aviñón y sigue las reglas de la denominada Obediencia Tebana, tal y como fueron escritas en la abadía de san Mauricio, en la Nueva Confederación Suiza.

El lema de estos monjes es *Ora et Ultiora* (lat. "reza y destruye") y ejercen esta obligación sagrada protegiendo a los indefensos y destruyendo la progenie de la Plaga allí donde la encuentren. Estos monjes son expertos en el combate sin

armas, aunque también emplean algunas armas especiales, como el crucifijo animado, el rosario de guerra y el báculo claveteado.

Muestran su devoción al Señor otorgando a los muertos lo que denominan "el octavo sacramento": la muerte definitiva. En ocasiones, también recurren a sus puños contra bandidos, merodeadores y otros sinvergüenzas vivos que se "han descarriado de la Gracia del Señor", pero en estos casos usan su entrenamiento marcial solo para incapacitar a estas ovejas perdidas y evitar el peligro. Tras el cisma de la orden con la Iglesia de Aviñón, la posición de abad de san Mauricio es el cargo religioso más importante de la Confederación.

Odalisca roja

Las odaliscas rojas son la guardia de élite de la sultana Soraya de Granada. Pueden pertenecer a cualquier etnia o religión, pero en el serrallo de Granada todas ellas han aprendido el arte de la seducción, el disfraz y las técnicas de espionaje, así como una disciplina marcial única que denominan *el baile de la espada*, una técnica que emplea dos sables. Cada odalisca realiza el juramento de servir a la sultana Soraya y Granada hasta la muerte, aceptando de buen grado cualquier deshonra que sea necesaria para ejecutar los deseos de su señora. Hay quien sospecha que también podría haber hombres más o menos femeninos entre sus filas.

Paladín del sacro imperio

Los caballeros de la Orden de San Galgano, o paladines de Francia, están consagrados al servicio del rey-papa y el Sacro Imperio Romano-Franco. Al tomar los votos realizan un juramento de servir y honrar la orden y el Imperio; además, su fe en la Iglesia de Aviñón y el Dios cristiano es a prueba de bombas. Incluso cuando no están desempeñando una orden directa de los generales-cardenal o los condes-obispo, siguen los mandamientos del rey-papa: combatir a los muertos, defender a los viajeros y necesitados, desenraizar y destruir los infectores, hechiceros, herejes, necromantes e infectados. Todos los paladines suelen recibir un brazal mecánico u otro armamento similar, como parte de su equipamiento especial.

Pícaro

Incluso en esta era macabra, el mundo está lleno de sinvergüenzas que viven solo el presente, ladrones dedicados a todo tipo de robos, estafas y emboscadas, piratas y salteadores de caminos, prófugos y desertores que buscan cobijo en los yermos, perdonavidas, criminales y mafiosos que se ocultan en el interior de los feudos e incluso felones que han dado la espalda a sus congéneres humanos. Esta gente no siempre es malvada, sádica o violenta, pero sí actúan pensando solo en sus propios intereses, venganza, estrechez de miras u otras causas similares.

Sepulturero

Los sepultureros suelen tener orígenes muy humildes o ser antiguos malhechores; tanto en las ciudades como en el campo conviven con presos, infectados y esclavos. Su oficio consiste en destruir los cuerpos de los fallecidos de un modo seguro, así como acabar con cualquier muerto antes de que se produzca un brote de peste en el feudo. Como son simples peones, trabajan coordinados con los médicos de la Plaga y frailes de los muertos. Siempre van equipados con sus características máscaras, una misericordia y una última esperanza, que emplean con la soltura que da la práctica, además de muchas dosis de cauterio.

Soldado

La Guerra Macabra no para ni un solo instante y hacen falta constantemente los brazos fuertes, las manos firmes y el corazón resuelto de los infantes, ballesteros, piqueros, alabarderos y arcabuceros. Abundan las compañías mercenarias, siempre al servicio del mejor postor, que ayudan a los señores de los feudos más débiles a reconquistar nuevos trozos de los yermos, viejas fortalezas y territorios perdidos. Los lansquenetes germanos y las *Bande Grigie* florentinas están entre las compañías mercenarias de más éxito, entrenados en el uso de toda arma y estrategia para lograr la meta deseada. Cada feudo y señor posee sus propios soldados, guardias y hombres de armas, que también sirven en las ciudades y combaten en las tierras reconquistadas con regularidad. Los guardias de Lucca y los jenízaros de Solimán son dos excelentes ejemplos de la excelencia militar de muchas naciones mediterráneas.

Creación de héroes

1. RAZA

El personaje puede ser un humano normal, uno de los llamados **puros**, o puede ser uno de los **infectados**. No se trata de dos razas diferentes en el sentido más literal de la palabra, pero dado que mecánicamente sí son diferentes entre sí, es mejor tratarlos como tales en el juego.

No importa cuál es el origen de tu personaje. Tanto si es puro como infectado puede proceder sin problemas de cualquier nación europea, norafricana o de Levante.

Puros

Se trata de seres humanos completamente normales y, por tanto, siguen las reglas estándar de *Savage Worlds* y comienzan el juego con una ventaja gratuita.

Infectados

Como su nombre indica, los infectados son aquellos hombres, niños y mujeres que la Plaga ha contagiado. El atramento empapa sus fluidos y tejidos corporales, provocando una serie de cambios en sus cuerpos, pero siguen siendo seres humanos vivos, al menos en lo que respecta a las emociones, sentimientos e instintos.

Sin embargo, en estrictos términos de juego los infectados son peligrosos portadores de la Plaga, ¡aunque sean inmunes a ella! Esta enfermedad se enseñorea con sus cuerpos y hace transparente su piel, de tal modo que, en ocasiones, pueden verse sus venas, oscuras e hinchadas por todo el cuerpo. Los infectados son inmunes a la Plaga porque su cuerpo ya está lleno de atramento; eso significa dos cosas: el contagio no puede matarlos y a su muerte, da igual cómo tenga lugar, regresarán entre los vivos como un horrendo poseso.



Dado su aspecto enfermizo y su capacidad para transmitir la Plaga, tanto mientras están vivos como después de muertos, muchos puros temen a los infectados y los expulsan (o persiguen) de sus comunidades o los obligan a vivir en comunidades aisladas.

- **Condenado en vida:** La Plaga no puede matarte, pero sí puedes morir de muchas otras formas. Cuando esto ocurra, estás condenado a alzarte como una horrenda criatura, progenie de la Plaga.
- **Contagioso:** Tu sangre está infectada por el atramento y, por tanto, es extremadamente peligrosa para los puros. Siempre que alguien ingiera tu sangre o entre en contacto de otro modo con ella, quedará infectado de forma automática. Una pifia en cualquier tirada de Sanar para tratar tus heridas significa que la persona que te trataba ha tenido un descuido y se ha contagiado (si era puro). Lo mismo ocurre si eres tú quien pifia tratando las heridas de un puro.
- **Demacrado:** Cuesta el doble de lo normal (dos puntos por nivel de dado) aumentar el Vigor de un infectado durante la creación del personaje. Si un personaje se transforma en infectado durante el transcurso del juego, verá reducido su nivel de dado de Vigor en un paso (hasta un mínimo de d4).
- **Inmunidad a la Plaga:** Tu cuerpo, debido a una herida o contagio accidental (o puede que incluso en el útero materno), se ha visto infectado por el atramento, así que ya no tienes que preocuparte más por la Plaga. Además, tu cuerpo ha desarrollado una peculiar resistencia a otras dolencias, de tal modo que ganas una bonificación de +2 a todas tus tiradas de Vigor para evitar contraer enfermedades.
- **Rechazado:** Debido a tu grotesco aspecto y peligrosidad, no eres bien recibido en la mayoría de feudos. Ganas la desventaja Forastero con respecto a los puros.
- **Ventaja gratuita:** Aunque son diferentes de los puros, siguen siendo seres humanos y, por tanto, comienzan el juego con una ventaja gratuita.

2. ATRIBUTOS

A la hora de determinar los cinco atributos de tu personaje, emplea las reglas normales de *Savage Worlds*. Comienzas el juego con d4 en cada uno de los cinco atributos y tienes cinco puntos para mejorarlos, hasta un máximo de d12.

3. HABILIDADES

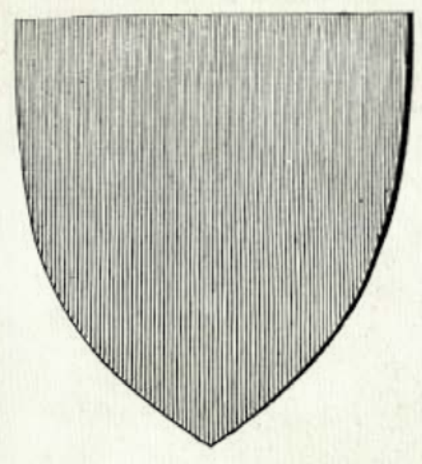
Tal y como indican las reglas normales de *Savage Worlds,* tienes quince puntos para repartir y adquirir tus habilidades.

Habilidades inexistentes: Conducir y Pilotar no se usan en esta ambientación. A la hora de conducir carros o carruajes, usa Cabalgar.

Habilidades arcanas: Los personajes con Trasfondo Arcano (Alquimia) utilizan como nueva habilidad arcana Alquimia; del mismo modo, Brujería es la nueva habilidad arcana relacionada con el Trasfondo Arcano (Brujería).

Conocimiento (Plaga): Engloba los conocimientos descubiertos sobre la fisiología de la progenie de la Plaga y, por tanto, te permite identificar algunas de las capacidades especiales de estos monstruos, sus debilidades y puntos fuertes, así como su conducta. Los personajes con esta habilidad sabrán más sobre los muertos, bestias infernales y abominaciones que las personas normales, dado que han leído numerosos informes o presenciado estudios en vivo, incluso de las criaturas más inusuales. Como acción gratuita, si el personaje tiene al menos d4 en esta habilidad puede hacer una tirada de la misma cuando se tope con la progenie de la Plaga. Por cada éxito y aumento que obtenga, el Director de Juego revelará un detalle útil sobre una de las capacidades especiales de la criatura. Solo es posible hacer una única tirada por cada tipo de progenie encontrada.

Conocimiento (Tácticas): En *Ultima Forsan* esta habilidad incluye estrategias para combatir a los muertos y las hordas generadas por la Plaga; por ello, tiene su utilidad en el combate de masas, tanto contra muertos como contra ejércitos de vivos.





4. IDIOMAS

El personaje habla su lengua materna más una cantidad de idiomas adicionales igual a la mitad de su dado de Astucia (*Ultima Forsan* emplea la regla de ambientación Múltiples Idiomas). El idioma más extendido en el Mediterráneo es el florentino. En función del origen del personaje y su trasfondo, podría conocer (entre otros) alemán, árabe, castellano, francés, griego o húngaro. Los personajes con estudios probablemente conozcan también latín o griego clásico.

Nota: Aunque en este mundo la mayoría de personas son iletradas, asumimos que los héroes siempre saben leer y escribir, a no ser que seleccionen la desventaja Analfabeto.

5. VENTAJAS Y DESVENTAJAS

El personaje puede adquirir hasta una desventaja mayor y dos menores, usando los puntos que se proporcionan de acuerdo a las reglas normales de *Savage Worlds* para mejorar sus atributos o habilidades y adquirir nuevas ventajas o dinero inicial. Si lo deseas, puedes adquirir más desventajas, pero no te proporcionarán puntos.

Recuerda, una desventaja mayor proporciona dos puntos, una desventaja menor uno.

- Por dos puntos puedes mejorar un atributo en un nivel de dado o adquirir una ventaja.
- Por un punto, puedes adquirir un nuevo punto de habilidad o recibir quinientos florines adicionales.

Consulta las secciones de ventajas y desventajas más adelante.

6. EQUIPO

Tu personaje comienza el juego con quinientos florines. Puedes usarlos para adquirir su equipo inicial. Consulta el capítulo de **Equipo** para ello.

7. VALORES DERIVADOS

Calcula los valores derivados del personaje de acuerdo a las reglas normales. En *Ultima Forsan* no se emplean valores derivados adicionales.

Tu **Carisma** es 0, a no ser que tengas alguna ventaja o desventaja que lo altere.

Tu **Paso** es 6, a no ser que tengas alguna ventaja o desventaja que lo altere.

Tu **Parada** es 2, más la mitad del dado de Pelear.

Tu **Dureza** es 2, más la mitad del dado de Vigor.

8. TOQUES FINALES

Completa el personaje dándole un nombre adecuado y proporcionándole un trasfondo. Pregúntate cómo podría haber sido su pasado, de dónde viene, cuáles son sus metas, lo que piensa sobre la Plaga y los muertos, en quién confía y cuáles son sus miedos. Si vas a usar una baraja de tarot como mazo de acción (consulta la página 95) elige también su arcano salvaje.

Ventajas y desventajas

NUEVAS DESVENTAJAS

ESTÓMAGO DÉBIL (MAYOR)

El personaje nunca ha visto antes (o no se ha acostumbrado) los horrores de la Plaga y, por tanto, debe hacer tiradas de miedo cada vez que se encuentre con un muerto. Puedes gastar un avance para eliminar esta desventaja.

VENTAJAS INEXISTENTES

No es posible seleccionar las siguientes ventajas del manual de *Savage Worlds* (ni ninguna otra que tenga una de estas como prerrequisito) en *Ultima Forsan*:

¡Rock'n'Roll!, Adepto, Campeón, Drenar el Alma, Guerrero Sagrado/Impío, Inventor, Mago, Matagigantes, Mentalista, Puntos de Poder, Recuperación Rápida, Resistencia Arcana, Sin Piedad, Subidón de Poder, Trasfondo Arcano (Magia, Milagros, Psiónica, Superpoderes).

NUEVAS VENTAJAS

VENTAJAS DE COMBATE

CAZA MAYOR

Requisitos: *Veterano, Osado, Temple, Conocimiento (Plaga) d4+, Pelear d8+*

Algunos guerreros, auténticos veteranos de la Guerra Macabra, han combatido con numerosas quimeras y abominaciones, y han aprendido a aprovecharse de sus debilidades e instintos.

Cuando te enfrentes a progenie de la Plaga con los rasgos de criatura Grande o Enorme, añade a tus tiradas de daño contra ellas la misma bonificación por tamaño que recibes a tus tiradas de ataque.

DISPARO A LA CABEZA

Requisitos: *Novato, Manos Firmes, Disparar d8+*

El personaje ha aprendido a mantener la calma en combate, golpeando con precisión la cabeza de los muertos cuando se anticipa a sus movimientos y desgarbado paso. Esta ventaja reduce a la mitad la penalización por realizar ataques a distancia apuntados a la cabeza de un muerto.

EL CAMINO DEL INFIERNO

Requisitos: *Experimentado, Monje de la Piedad/Monja del Rosario, Pelear d8+*

Cuando adopta este estilo de combate, el monje puede hacer ataques desarmados a gran velocidad. Usa las reglas de ataques rápidos (consulta *Savage Worlds*) pero aplicando solo una penalización de -1 a su Parada (en vez de -2) y -3 a atacar (en vez de -4).

El monje debe escoger qué ventaja de estilo de combate usa al comienzo de su ronda y no puede cambiarla hasta su siguiente ronda.

EL CAMINO DEL PARAÍSO

Requisitos: *Experimentado, Monje de la Piedad/Monja del Rosario, Pelear d8+*

Cuando adopta este estilo de combate, el monje puede realizar ataques desarmados con +2 a sus tiradas de ataque, pero solo causa daño no letal.

El monje debe escoger qué ventaja de estilo de combate usa al comienzo de su ronda y no puede cambiarla hasta su siguiente ronda.

EL CAMINO DEL PURGATORIO

Requisitos: *Experimentado, Monje de la Piedad/Monja del Rosario, Pelear d8+*

Cuando adopta este estilo de combate, el monje añade +2 a todas las tiradas que realice relacionadas con empujones (consulta *Savage Worlds*).

El monje debe escoger qué ventaja de estilo de combate usa al comienzo de su ronda y no puede cambiarla hasta su siguiente ronda.



EL CAMINO DEL LIMBO

Requisitos: *Heroico, El Camino del Infierno, El Camino del Paraíso, El Camino del Purgatorio, Agilidad d8+, Espíritu d10+*

Esta ventaja representa la culminación de esta senda mística y marcial, momento en el que el monje puede hacerse casi "invisible" para los muertos más débiles, aquellos que tienen una (A) o una (M) en su valor de Astucia (el Director de Juego sabe de lo que hablamos, no te preocupes). El monje puede activar esta capacidad solo si no hay muertos cerca y, mediante una tirada de Agilidad, se hace totalmente invisible para ellos, siempre y cuando no corra y solo realice acciones gratuitas. Debe repetir esta tirada por turno para mantener su efectividad.

El monje debe escoger qué ventaja de estilo de combate usa al comienzo de su ronda y no puede cambiarla hasta su siguiente ronda.

GOLPE A LA CABEZA

Requisitos: *Novato, Temple, Fuerza d6+, Pelear d8+*

El personaje ha aprendido a mantener la calma en combate, cortando, perforando o sajando con precisión la cabeza de los muertos y anticipándose a sus movimientos y ataques. Esta ventaja reduce la penalización a la mitad por realizar ataques cuerpo a cuerpo apuntados a la cabeza de un muerto.

Ventajas de trasfondo

AL-BARSARK

Requisitos: *Novato, Fuerza d8+, Espíritu d6+, normalmente solo normandos de Sicilia*

Los guerreros al-barsarkun descienden de los legendarios berserkers nórdicos. Alimentados por su fe islámica, se convierten en rabiosos fanáticos que se lanzan sobre las hordas de la Plaga sin ningún miedo. En ocasiones, algunos tienen problemas para contenerse en presencia de infectados, pues los consideran otro tipo más de progenie de la Plaga.

Cuando se encuentra con progenie de la Plaga de cualquier tipo, el al-barsark debe hacer inmediatamente una tirada de Espíritu. Si tiene éxito, el personaje entra en un estado místico de rabia y se lanza contra cualquier enemigo percibido.

Mientras esté en presencia de progenie de la Plaga de cualquier tipo, un al-barsark gana los mismos efectos negativos y positivos que concede la ventaja Berserk que aparece en el manual de *Savage Worlds*, como si hubiera fallado su tirada de Astucia, y además también gana +2 a sus tiradas de Espíritu para recuperarse del aturdimiento.

Todos los al-barsarkun decoran sus cuerpos con elaborados tatuajes que representan versos del Corán. Los muestran con orgullo, pues estos tatuajes son una prueba de su valor y devoción. Esta es la causa de que nunca lleven armadura; si el personaje llevase armadura de algún tipo, pierde todos los beneficios relacionados con esta ventaja. Puede usar escudos sin problema.

TRASFONDO ARCANO (ALQUIMIA)

Requisitos: *Novato, Alquimia d4+*

Los alquimistas estudian las propiedades de la materia y sustancias, y usan dicho conocimiento para crear pociones y ungüentos.

Emplean Alquimia como habilidad arcana. Consulta la sección **Reglas de ambientación** para los detalles exactos.

TRASFONDO ARCANO (BRUJERÍA)

Requisitos: *Novato, Brujería d4+*

Místicos, expertos en las artes ocultas, echadores de cartas, encantadores de serpientes, charlatanes… todos ellos son brujos.

Emplean Brujería como habilidad arcana. Consulta la sección **Reglas de ambientación** para los detalles exactos.

Ventajas extraordinarias

ARMADURA MECÁNICA

Requisitos: *Novato*

De algún modo, el personaje ha logrado hacerse con una pieza de armadura mecánica a su elección (consulta **Equipo**).

BAGAJE COMPLETO

Requisitos: *Novato, Cabalgar o Navegar d6+*

Hay gente que tiene problemas para desprenderse de sus cosas, incluso las que no parecen tener una utilidad inmediata, pues está convencida de que, tarde o temprano, acabará usándolas.

Esta ventaja tiene dos efectos. En primer lugar, proporciona al personaje que comienza el juego con ella una montura, navío o vehículo a su elección de hasta un coste máximo de diez mil florines.

En segundo lugar, cuando tiene acceso pleno a su montura, navío o vehículo terrestre, el personaje puede sacar un objeto de él como si tuviera la ventaja Acaparador y las dimensiones del mismo dependen del Director de Juego, pues no dependen del tamaño de la bolsa o mochila sino del propio vehículo. Además de herramientas o instrumentos, el personaje también puede generar componentes alquímicos y otros tipos de suministros (raciones en conserva, munición, ropa, etc.). En casos así, el Director de Juego determinará su calidad y cantidad.

Notas: El personaje puede usar esta ventaja con cualquier carro, barco o montura que le pertenezca, si es que posee más de uno. Cuando el personaje tiene también la ventaja Acaparador, podrá usarla dos veces por sesión, eligiendo en cada momento si saca un objeto de sus propios bolsillos o del vehículo.

CONFUNDIR A LOS MUERTOS

Requisitos: *Novato, infectado, Astucia d6+, Espíritu d8+*

Misteriosamente, algunos infectados son capaces de influenciar a los muertos. Aunque no hay ninguna duda de que es muy útil, a menudo esta capacidad innata tiene el efecto indeseado de alimentar el odio hacia los infectados, pues hace que se les vea como infectores o necromantes.

Esta ventaja te permite gastar una acción para centrarte y confundir a un muerto. Debes poder ver a la criatura y vencerla en una tirada opuesta de Espíritu. Si tienes éxito, el muerto queda aturdido. Con un aumento te haces con el control del mismo y haces que se mueva a donde quieras; después el muerto queda aturdido.

Este efecto no provocará heridas si se usa sobre un muerto ya aturdido.

Esta ventaja solo funciona contra muertos cuya Astucia sea de tipo (A) o (M). ¡El Director de Juego ya sabe cuáles son!

ENGAÑAR A LOS MUERTOS

Requisitos: *Novato, Astucia d8+, Espíritu d6+, Persuadir d6+*

Los enfáticos gestos del personaje son capaces de afectar a los restos de consciencia que le puedan quedar a un muerto; el personaje puede realizar trucos de Astucia sobre todo tipo de muertos.

Además, también gana +2 a sus tiradas de Astucia cuando realiza trucos de este tipo contra vivos.

ESTOICISMO

Requisitos: *Comodín, Novato, puro, contagio de la Plaga*

Comprender que estás a punto de morir y solo te quedan varios días de vida es una de esas experiencias que cambian a la gente.

Si tu personaje ha tenido la mala suerte de contraer la Plaga durante el juego, gana inmediatamente esta ventaja de forma gratuita. No es posible obtenerla de otro modo, pues no se puede comprar con avances.

Para empezar, tu personaje gana un beni adicional por sesión de juego. Añade +1 a todas sus tiradas de ataque y daño contra progenie de la Plaga e ignora las penalizaciones de cualquier herida que estas criaturas le causen, así como su rasgo de criatura Miedo (de tenerlo).

Si las heridas sufridas lo dejasen incapacitado, tendrá una última ronda en la que actuará con normalidad. Por supuesto, los infectados no pueden adquirir jamás esta ventaja.

INFECCIÓN

Requisitos: *Heroico, puro, Vigor d8+*

El personaje ha visto y se ha enfrentado a horrores indescriptibles mientras combatía contra las incontables hordas de los muertos. Sin embargo, algo salió mal y, a pesar de sus habilidades y experiencia, ¡contrajo la Plaga!


HL

Afortunadamente para él, la infección fue suave, quizás debida a una exposición mínima a la Plaga acumulativa por el paso del tiempo.

El resultado es que, tras unos cuantos días de fiebre y recuperación, período que fue extremadamente doloroso en ocasiones, el personaje se transformó en uno de los infectados en vez de morir. Además de producirse en su cuerpo toda una serie de drásticos cambios, el personaje gana los rasgos raciales de un infectado.

PRÓTESIS MECÁNICA

Requisitos: *Comodín, Novato, haber pedido una parte del cuerpo*

De un modo u otro, el personaje ha logrado obtener una prótesis mecánica. Gracias a los increíbles progresos de la ciencia, algunos artesanos especialmente brillantes son capaces de construir manos, brazos, oídos e incluso ojos artificiales capaces de imitar bastante bien las mismas cosas que hacían los originales que sustituyen. Para adquirir esta ventaja, el personaje debe tener acceso a los servicios de un barbero-cirujano y de un inventor. La prótesis cancela la desventaja correspondiente a la mutilación o lesión permanente. Puede diseñarse y decorarse de acuerdo a los deseos del personaje.

Consulta los detalles completos sobre las prótesis mecánicas en el capítulo **Equipo**.

Ventajas legendarias

DIES IRAE

Requisitos: *Legendario, Arma Distintiva*

La ira del personaje contra las hordas de la Plaga alcanza carácter de leyenda, al igual que su arma, utilizada en mil batallas. El arma que más use, que suele ser la asociada a la ventaja Arma Distintiva pero podría ser otra en cuya habilidad tenga al menos d10+, se convierte en una auténtica reliquia que causa un dado de daño extra contra los muertos. Si el personaje pierde esta arma, también pierde los beneficios de la ventaja, pues estos están asociados al arma en cuestión.

INSTRUMENTO PERFECTO

Requisitos: *Legendario, TA (Ciencia Extraña), Ciencia Extraña d10+*

El personaje logra desarrollar uno de sus poderes, a elección del jugador, hasta el punto de ser mucho más fiable de lo normal.

Para empezar, la penalización por tener poderes activos no se aplica al utilizar el instrumento y el personaje gana +1 a sus tiradas de activación al usarlo.

Además, si el personaje queda aturdido o es herido, los poderes del instrumento solo se verán interrumpidos si saca un uno natural en una tirada de Astucia.

Para concluir, el poder afectado por Instrumento Perfecto solo sufre errores de funcionamiento cuando el jugador saca un fallo crítico en su habilidad arcana.

MÁS ALLÁ DEL UMBRAL

Requisitos: *Comodín, Legendario, infectado, Espíritu d12+*

En algunos infectados se produce un fenómeno extremadamente raro. Sin ninguna causa aparente, su cuerpo empieza a deteriorarse y, en el espacio de unos días, comprenden que están muertos, produciéndose después más cambios. En otras ocasiones, este horrendo descubrimiento es casi instantáneo debido a su repentina muerte.

Sea como fuere, las consecuencias de ello son que el infectado se transforma en una criatura muy, muy inusual, llamada estrega, a medio camino entre la vida y la muerte pero reteniendo el control completo de su consciencia y acciones (consulta también la página 109).

El personaje gana la ventaja Confundir a los Muertos y el rasgo de criatura Muerto, pero también Ansia Ciega y Muerte Cerebral. Además, pierde el rasgo de infectado Condenado en Vida y Rechazado se extiende para afectar también a los demás infectados.

Ventajas profesionales

ATRAPAMUERTOS

Requisitos: *Novato, Agilidad d6+, Conocimiento (Plaga) d4+*

Estas personas son frecuentes en muchas de las ciudades recién reconquistadas, así como en otras

zonas cercanas a un río mal dragado o en rápido crecimiento, como puede ser Milán. Su oficio se encuentra bajo la égida del Gremio de Sepultureros y queda a medio camino entre las funciones de los propios sepultureros y las de los cazadores de muertos. A menudo, los atrapamuertos son solo aprendices del gremio, a quienes les encargan las tareas más desagradables y asquerosas como entrenamiento a la espera de que mejoren su posición en la organización. Los atrapamuertos deben encargarse de las ratas infernales y otras sabandijas semejantes que, en ocasiones, pueden verse por las alcantarillas y cursos de agua de las ciudades, carroñas y esqueléticos atrapados entre los callejones y sótanos de las partes aún no reclamadas de la comunidad, etc. En resumen, tratan con las formas menores de progenie de la Plaga y con la enfermedad en sí cuando estas cosas alcanzan el asentamiento. Suelen recibir un florín por cada rata infernal o muerto menor que logren atrapar y destruir.

Un personaje que adquiera esta ventaja durante la creación del personaje recibe, de forma gratuita, indumentaria de atrapamuertos, una máscara de médico de la Plaga, una lámpara, una última esperanza (hacha), un vial de cauterio, una misericordia y una pala de guerra. Además de eso, el personaje no sufrirá la penalización a sus tiradas de ataque habitual por combatir con criaturas con el rasgo de criatura Pequeño (de todo tipo) y gana también +2 a sus tiradas de ataque contra todo tipo de hordas.

CABALLERO

Requisitos: *Novato, Fuerza d8+, Espíritu d6+, Vigor d6+, Cabalgar d8+, Pelear d8+*

Los caballeros son hombres y mujeres que han realizado el juramento de servir bajo una autoridad superior, ya sea el rey-papa o la cabeza de una orden marcial, militar o religiosa. Sus votos sagrados exigen obediencia y una respuesta inmediata a cualquier llamada a las armas, incluso si eso significa cabalgar hacia una muerte segura.

Todos los caballeros reciben un caballo de guerra, cota de mallas completa (protege torso y extremidades, pero no cabeza), un yelmo de acero cerrado, espada larga y un escudo mediano con el emblema de armas de su orden o señor feudal. El caballero puede exigir hospitalidad en cualquier base de su orden o del señor feudal al que deba fidelidad.

Además de todo lo anterior, en función de la orden específica o señor al que haya jurado fidelidad el caballero, aplica los siguientes efectos adicionales:

Caballero de san Lázaro: Los caballeros de san Lázaro son una orden religiosa al servicio directo del papa Constantino II de Aviñón. Reciben de forma gratuita la ventaja Temple (incluso si no cumplen sus requisitos). En vez del equipo indicado anteriormente, reciben un caballo, un yelmo de olla, una cota de malla (cubre el torso), escudo mediano y espada larga. Pueden exigir hospitalidad en cualquier edificio eclesiástico perteneciente a la Iglesia de Aviñón, así como en numerosos monasterios, conventos y abadías que pertenezcan a una orden religiosa cristiana.

Caballero del collar: La principal casa capitular de esta orden se encuentra en Ginebra; comparten los mismos objetivos que el administrador de la ciudad y sus notables, a quien pueden solicitar hospitalidad. Reciben un collar de oro por valor de dos mil florines. Perderlo (da igual cómo ocurra) es un grave deshonor que suele suponer la expulsión de la orden.

Caballero militante: Estos caballeros pertenecen a una milicia, un ejército regular o una compañía mercenaria, como las *Bande Grigie*. Tienen los mismos beneficios que los caballeros ordenados, pero no pueden exigir hospitalidad de ningún tipo. Por otro lado, si son expulsados de su orden tampoco serán considerados enemigos de la misma (y no sufrirán la penalización habitual de -2 a Carisma con ellos, a no ser que el Director de Juego determine lo contrario debido a la gravedad de sus crímenes o infracciones).

Caballero ordenado: Es muy frecuente que la nobleza ordene caballeros. Estos caballeros reciben la ventaja Mando de forma gratuita (incluso si no cumplen sus requisitos) y pueden exigir hospitalidad a cualquier noble de su mismo feudo, así como de otros feudos aliados con su patrón.

Caballero teutónico: Los caballeros teutónicos han jurado obediencia a los maestres de su orden. Además del equipo anteriormente mencionado,

también reciben un arcabuz con diez disparos, una espada bastarda y una barda de placas para su montura. Pueden exigir hospitalidad en las posesiones de cualquier noble o las fortalezas militares pertenecientes a los Principados Teutónicos Federados.

Caballero verde de Aragón: También llamados caballeros errantes, estos caballeros están al servicio de la reina Lucrecia y, por tanto, le deben fidelidad y obediencia. Se especializan en combatir a los muertos en los yermos y, en vez del equipo anteriormente indicado, reciben un caballo, armadura completa de cuero (protege torso y extremidades, pero no la cabeza), yelmo de olla, espada larga, hacha de batalla, un escudo pequeño con el emblema de su orden, arco largo, carcaj y veinte flechas. También ganan la ventaja Manos Firmes (incluso si no cumplen sus requisitos).

Campeador de Navarra: Los campeadores son súbditos leales de la reina Blanca de Navarra y su nación. Tienen los mismos beneficios que los caballeros ordenados (consulta un poco más atrás), pero en vez de la ventaja de Mando reciben Arma Distintiva (lanza de caballero), así como una lanza de caballería.

Dragón: Los dragones son un cuerpo de élite de cazadores de muertos procedente del Reino de Hungría. En vez del equipo anteriormente indicado reciben un caballo, yelmo de olla, chaqueta de cuero (protege torso y brazos), cimitarra y arcabuz. Pueden exigir hospitalidad en cualquier feudo perteneciente al reino. También ganan la ventaja Manos Firmes (incluso si no cumplen sus requisitos).

Dragón negro: Solo los infectados pueden unirse a este cuerpo de élite dentro de los dragones húngaros. Tienen los mismos beneficios que el resto de dragones pero reciben una cota de mallas (cubre torso y brazos) en vez de chaqueta de cuero, así como un prendedor de plata con la forma de una calavera atravesada por una misericordia. Enseñar este prendedor proporciona +2 a todas las tiradas de Persuadir e Intimidar a súbditos del Reino de Hungría.

Hospitalario (requisitos adicionales, Navegar d4+, Sanar d4+): Los hospitalarios son una orden de caballería cristiana, leal a la Iglesia de Damasco. Pueden exigir hospitalidad en cualquier edificio que pertenezca a su orden o al Patriarcado de Damasco, así como en numerosos monasterios, conventos y abadías que pertenezcan a una orden religiosa cristiana. Siempre serán aceptados como oficiales a bordo de navíos pertenecientes a la orden. También ganan la ventaja Curandero (incluso si no cumplen sus requisitos).

Húsar: Los húsares forman los cuerpos de caballería ligera del Reino de Hungría y sus miembros siempre se escogen entre los puros del reino. Su principal función es patrullar las fronteras y coordinar los movimientos del resto de tropas, transportando mensajes, estandartes y embajadas. En vez del equipo anteriormente indicado, reciben un caballo, yelmo de olla, camisa de malla (cubre el torso), escudo mediano, cimitarra y lanza. Pueden exigir hospitalidad en cualquier feudo del reino. También reciben la ventaja Jinete (incluso si no cumplen sus requisitos).

Húsar negro: Solo los infectados pueden unirse a este cuerpo de élite del Ejército Negro. Reciben los mismos beneficios que el resto de húsares, pero su equipo consiste en un caballo de guerra, chaqueta de malla (cubre el torso y los brazos), espada bastarda y una misericordia, así como un prendedor de plata con la forma de una calavera atravesada por una misericordia. Enseñar este prendedor proporciona +2 a todas las tiradas de Persuadir e Intimidar a súbditos del Reino de Hungría.

Mameluco: En vez del equipo anteriormente indicado, estos caballeros sarracenos reciben un caballo, yelmo de olla, camisa de malla (protege solo el torso), escudo mediano y cimitarra. Pueden exigir hospitalidad en todos los feudos moriscos y sarracenos. También ganan la ventaja Jinete (incluso si no cumplen sus requisitos).

Paladín del Sacro Imperio Romano-Franco: Los paladines son un selecto cuerpo de élite al servicio directo del rey-papa Constantino II de Aviñón. Además del equipo anteriormente indicado, reciben un brazal mecánico (consulta **Equipo**) y pueden exigir hospitalidad en cualquier edificio eclesiástico perteneciente a la Iglesia de Aviñón, así como en numerosos monasterios, conventos y abadías que pertenezcan a una orden religiosa cristiana.

INQUISIDOR TEUTÓN

Requisitos: *Novato, Astucia d6+, Callejear d6+, Conocimiento (Plaga) d6+, Investigar d6+, Notar d6+*

En los Principados Teutónicos, la Inquisición es una organización muy poderosa y temida, cuya tarea consiste en identificar y erradicar a los infectores, hechiceros, felones y necromantes.

Como inquisidor, tu personaje gana la ventaja Investigador (incluso si no cumple sus requisitos) y una pistola de chispa con diez disparos; puede exigir hospitalidad de cualquier autoridad temporal en los Principados, pero también debe obedecer las órdenes de sus superiores, tanto de la propia orden inquisitorial como de los caballeros teutónicos.

ISCARIOTE

Requisitos: *Novato, Agilidad d8+, Espíritu d6+, Pelear d8+, Sigilo d8+*

Los iscariotes están entre los mejores cazadores de muertos de todo el mundo, pues han sido entrenados para combatir y destruir la progenie de la Plaga con letal rapidez y precisión.

Reciben entrenamiento específico para combatir con sus puños y dagas, de tal modo que pueden usar ambas cosas como si tuvieran las ventajas Ambidextro y Con un Par, siempre y cuando no sufran penalización por carga.

Mientras no sufra esta penalización, también puede usar Agilidad en vez de Fuerza cuando calcula el daño que causa cuerpo a cuerpo con sus puños y dagas (aunque sigue teniendo que obedecer la regla de fuerza mínima).

Un personaje que adquiera esta ventaja durante la creación del personaje recibe, de forma gratuita, una armadura completa de cuero (cubre el torso y las extremidades, pero no la cabeza), una capa con capucha y dos armas de puño o dagas a su elección.

JINETE

Requisitos: *Novato, Agilidad d6+, Cabalgar d8+*

Un jinete tiene gran experiencia con su montura y logra que realice sin esfuerzo maniobras sorprendentes. Gana +2 a sus tiradas de Cabalgar y Trucos de Agilidad mientras esté montado, suponiendo que no tenga penalizaciones por carga.



MÉDICO DE LA PLAGA

Requisitos: *Novato, Conocimiento (Plaga) d6+, Sanar d6+*

Estos doctores consagran su vida a estudiar todos los aspectos de la Plaga con la esperanza de encontrar, algún día, una cura para su contagio.

Un personaje que adquiera esta ventaja durante la creación del personaje recibe, de forma gratuita, una máscara de médico de la Plaga y una bolsa con instrumental médico.

El profundo estudio de la Plaga que ha realizado el personaje le proporciona una bonificación +2 a todas sus tiradas de Conocimiento (Plaga).

Además, también puede impedir que el atramento se extienda por los tejidos de una persona recién contagiada. Si trata a un personaje herido por un muerto antes de que transcurran cinco rondas desde el contagio, el médico de la Plaga puede operar quirúrgicamente los tejidos infectados y extraerlos mediante una tirada de Sanar a -4 (-6 si no tiene su bolsa con instrumental médico a mano). Con éxito, extirpa perfectamente los tejidos dañados evitando que el personaje se contagie y deba amputar la localización herida. Este tipo de cirugía puede

salvar a personajes con heridas en el torso de resultar contagiados.

Nota: Todos los demás efectos sufridos, tal y como indica la Tabla de Mordiscos y Arañazos, siguen existiendo, de tal modo que el personaje aún deberá superar cualquier lesión sufrida, sea de carácter temporal o permanente, con normalidad.

MONJE DE LA PIEDAD/ MONJA DEL ROSARIO

Requisitos: *Novato, Espíritu d6+, Pelear d6+*

Un personaje perteneciente a esta orden recibe la ventaja Artista Marcial; también recibe un hábito de monje negro y corto, un par de guantes de cuero bendecidos especialmente (se llaman *chirothecae*), que cubren toda la mano y el brazo, además de proporcionar un punto de armadura y varias armas especiales. Cuando cualquier persona las utiliza, se consideran armas improvisadas, pero en manos de uno de estos monjes se tratan como auténticas armas y usan los valores siguientes:

Monjas del Rosario:

Incensario de hierro: FUE+d8, peso 6 kg, Parada -1, Alcance 1, dos manos.

Rosario de guerra: FUE+d4, peso 1 kg, Alcance 1; no se aplica la penalización de -2 por desenfundarlo si se lleva puesto al cuello.

Monjes de la Piedad:

Báculo claveteado: FUE+d6, peso 5 kg, Parada +1, Alcance 1, dos manos.

Crucifijo animado: FUE+d4, peso 1 kg; hay una serie de hojas ocultas en los brazos de la cruz.

Uno de estos monjes puede solicitar hospitalidad en todos los edificios religiosos pertenecientes a su orden, así como en numerosos monasterios, conventos y abadías pertenecientes a otras órdenes religiosas cristianas. Debe seguir una vida frugal de servicio a la comunidad y reconocer la autoridad del abad de San Mauricio.

Para acabar, al adquirir esta ventaja, el monje también gana la desventaja Pacifista (mayor), tal y como se describe en el manual de *Savage Worlds*. Esto no cuenta para sus límites máximos habituales y no proporciona puntos.

ODALISCA ROJA

Requisitos: *Novato, Atractivo, Agilidad d8+, Espíritu d6+, Pelear d6+, Persuadir d6+*

Las odaliscas rojas son las guardias de élite y espías de la sultana roja, Soraya de Granada. Como los caballeros, las odaliscas hacen un voto de obediencia, jurando hacer la voluntad de la sultana.

Gracias a su entrenamiento en la danza de la espada, las odaliscas aprenden a luchar con dos cimitarras o sables gemelos, usándolos como si tuvieran las ventajas Ambidextro y Con un Par, siempre y cuando no sufran penalización por carga.

Mientras no sufran esta penalización, también pueden usar Agilidad en vez de Fuerza cuando calculan el daño que causan cuerpo a cuerpo con sables o cimitarras (aunque siguen teniendo que obedecer la regla de fuerza mínima).

Un personaje que adquiera esta ventaja durante la creación del personaje recibe, de forma gratuita, dos sables o cimitarras, así como un elegante vestido hecho a base de velos rojos diseñado a medida, que proporciona +1 al Carisma en aquellas circunstancias donde el estatus sea importante.

SEPULTURERO

Requisitos: *Novato, Fuerza d6+, Conocimiento (Plaga) d4+*

En muchas ciudades y feudos, los sepultureros son la primera línea del frente en la Guerra Macabra (o, mejor dicho, en la paz macabra).

Un personaje que adquiera esta ventaja durante la creación del personaje recibe, de forma gratuita, una máscara de médico de la Plaga, una pala de guerra, una última esperanza (hacha), tres viales de cauterio y una misericordia. Además, el personaje gana +2 a todas sus tiradas de Conocimiento (Plaga) y Notar relacionadas con el atramento (cuyo olor y aspecto conoce a primera vista) y los modos de contagio (por ejemplo, al identificar a una persona como infectado o contagiado si está intentando ocultar su estado).

El personaje también gana +2 a sus tiradas de miedo si estas son provocadas por la progenie de la Plaga.



Equipo



continuación ofrecemos una lista con el equipo que los héroes de Ultima Forsan *emplean con mayor frecuencia. Algunos de estos objetos son específicos de la ambientación, de tal modo que explicaremos su uso en las notas asociadas. El florín es la unidad monetaria estándar, aceptada y usada en todo tipo de mercados, desde Gibraltar hasta Tierra Santa o Rutenia. Por supuesto, existen otras monedas, pero para simplificar las cosas indicaremos todos los precios en florines, considerando que el valor de una moneda viene determinado por la cantidad de metal que contiene. Del mismo modo, todos los pesos están en kilogramos.*

Armaduras

Indumentaria de atrapamuertos: Esta armadura consiste en una túnica, acompañada de grebas, botas, guantes y capucha. Protege todo el cuerpo y gracias a los prietos nudos que refuerzan las costuras impide que animales menudos, como las ratas, se cuelen en su interior. En términos de juego se considera que un personaje equipado con esta armadura y una máscara de médico de la Plaga no tiene "puntos débiles" en su armadura que una horda de criaturas pueda aprovechar y, por tanto, protege contra ellas.

Armaduras mecanizadas

Cuando un personaje lleva armadura mecanizada completa (brazales, grebas, pectoral y yelmo), no tiene partes expuestas que los atacantes puedan aprovechar mediante ataques apuntados.

Brazal mecánico: Esta pieza de armadura mecanizada protege el brazo y añade +1 a las tiradas de Fuerza que impliquen el uso del mismo, incluyendo el daño procedente de armas blandidas con él. Cuando el personaje lleva dos brazales mecánicos (uno en cada brazo) y usa un arma a dos manos, gana +2 al daño de sus ataques cuerpo a cuerpo y tiradas de Fuerza.

El portador se considera armado en todo momento y puede usar el guantelete del brazal como si fuese un arma, causando FUE+d4 de daño con él.

Es posible añadir una de las siguientes armas a un brazal mecánico: arcabuz, ballesta, ballesta ligera, bombarda y pistola. Para adaptar y montar el arma elegida en el brazal es necesario pagar el triple del coste normal del arma (que va incluida). Una vez instalada, el arma puede usarse en cualquier momento como si estuviera ya equipada, sin tener que desenfundarla y manteniendo libres las manos del personaje para hacer otras cosas.

Por supuesto, en un caso así hay que añadir el peso del arma al del brazal mecánico.

Grebas mecánicas: Esta pieza de armadura mecánica protege ambas piernas, sin provocar ningún peso real por su uso gracias a los complejos engranajes y muelles que utiliza.

Pectoral mecánico: Esta pieza de armadura mecanizada protege el torso y permite potenciar también otras piezas de armadura mecanizada que se unan a ella. Gracias a un sistema de bisagras, muelles y engranajes, un brazal mecánico proporciona otro +1 a sus tiradas de daño y fuerza (+2 en total con armas a una mano o +3 si se usan armas a dos manos), mientras que las grebas así conectadas reducen el peso del resto de piezas (pectoral, brazales y yelmo) a la mitad.

Yelmo mecánico: Esta pieza de armadura mecanizada protege la cabeza. Un sistema de lentes prismáticas y visores añaden +1 al daño causado a distancia.

Armas

Arcabuz: Un arcabuz inflige 1d6 de daño a distancia larga, 2d6 a distancia media y 3d6 a distancia corta, además de añadir +2 a las tiradas de Disparar debido a la dispersión de las bolas de metal que emplea como munición. Debe ser cargado con dos "unidades" de pólvora y balín para poder disparar. Inflige daño perforante y contundente, en función de lo que sea más dañino contra el blanco.

Ballesta ligera: Una ballesta ligera sacrifica el alcance y el daño que causa para proporcionar un manejo más sencillo y ligero.

Bombarda: Se trata de un pequeño cañón que mide entre cincuenta y setenta centímetros y suele instalarse sobre un soporte de madera. Se carga con un enorme trozo de metal capaz de infligir 2d10 de daño, tiene PA 2 y se considera arma pesada. Como alternativa, se puede cargar con cuatro "unidades" de pólvora y balín convencionales. En este caso, todos los presentes en una plantilla de área de cono deben superar la tirada de Disparar del usuario con tiradas de Agilidad o sufrirán 2d8 de daño. En ambos casos el daño infligido se considera perforante y contundente, en función de lo que sea más dañino contra el blanco.

Debido al enorme peso del soporte de madera, el personaje que transporta la bombarda no puede moverse mientras la usa o la recarga. Un personaje con Fuerza d10 podría transportarla él solo sin el soporte de madera y, por tanto, moverse a la vez que dispara, pero debe aplicar una penalización de -1 si lo hace. Con Fuerza d12 es posible moverse y disparar sin penalización. Sin su soporte de madera, una bombarda pesa doce kilogramos.

Dos personajes pueden colaborar para recargar la bombarda en un único turno, gastando cada uno una acción en su recarga.

Guantelete armado: Se trata de una larga hoja de espada montada sobre un guante rígido y sin dígitos manipuladores. No es posible usar la mano en la que va equipado para nada hasta que se retire el guantelete. No es posible desarmar cuando se usa esta arma.

Katar: Se trata de un arma de puño. Su hoja es más larga y pesada que la de una daga, pero menos que la de una espada convencional.

Katar de muñeca: Esta arma está montada en un mecanismo que se ata al antebrazo, permitiendo al usuario ocultar el arma dentro de la manga hasta que la necesite. En ese momento, puede extraerla con un movimiento de muñeca como acción gratuita.

Pala de guerra/Pala larga: Las palas diseñadas para el combate son armas pesadas y baratas con un origen muy humilde. Se han creado expresamente para combatir a los muertos, combinando la seguridad que ofrece su largo alcance con una hoja ancha que puede cortar y descabezar de un solo golpe.

Tabla de munición

Tipo	Peso	Precio	Notas
Flechas (10)	1	5	Se recuperan con 4-6 en 1d6
Piedra de honda (20)	1	2	Gratis con tirada Notar y 1d10 minutos
Pólvora y balín grande (10)	1	30	Para bombardas
Pólvora y balín pequeño (10)	0,5	20	Para arcabuz, mosquete, pedreñal y pistola
Virote, ballesta (10)	1	10	Se recuperan con 4-6 en 1d6
Virote, ballesta ligera (10)	0,5	10	Se recuperan con 4-6 en 1d6

Tabla de armaduras

Armadura	Bonificación	Peso*	Precio	Notas
ARMADURAS DE CUERO				
Brazales	+1	2	10	Protege brazos
Grebas	+1	3	20	Protege piernas
Pectoral	+1	3	20	Protege el torso
Indumentaria de atrapamuertos	+1	8	60	Protege torso, brazos y piernas; 50 % cabeza, ver notas
ARMADURAS DE MALLA				
Brazales	+2	3	80	Protege brazos
Grebas	+2	5	120	Protege piernas
Pectoral	+2	4	100	Protege el torso
ARMADURAS DE PLACA				
Brazales	+3	5	200	Protege brazos
Grebas	+3	7,5	300	Protege piernas
Pectoral	+3	12,5	400	Protege el torso
YELMOS				
Acero	+3	4	150	Protege la cabeza
Olla	+3	2	75	50 % de proteger la cabeza
BARDAS				
Ligera	+1	5	250	Para caballos
Placas	+3	15	1.250	Para caballos
ESCUDOS**				
Pequeño (rodela)	--	4	25	Parada +1
Mediano	--	6	50	Parada +1, Armadura +2
Grande (pavés)	--	10	200	Parada +2, Armadura +2

(*) Representa el peso efectivo cuando se lleva puesta. Pesa bastante más cuando simplemente se transporta.

(**) Los escudos protegen solo contra ataques del frente e izquierda (asumiendo que el personaje no es zurdo). La bonificación de Armadura de los escudos es solo contra ataques a distancia.

Tabla de armaduras mecanizadas

Pieza	Bonificación	Peso*	Precio	Notas
Brazal mecánico	+3	3	5.000	Protege un brazo, ver notas
Grebas mecánicas	+3	0	5.000	Protege ambas piernas, ver notas
Pectoral mecánico	+3	15	5.000	Protege el torso, ver notas
Yelmo mecánico	+3	5	5.000	Protege la cabeza, ver notas

Tabla de armas a distancia

Arma	Distancia	Daño	Precio	CdF	Mun.	Peso	Notas
ARCOS Y BALLESTAS							
Arco	12/24/48	2d6	200	1	--	1,5	FUE Mín. d6
Arco largo	14/28/56	2d6	250	1	--	2,5	FUE Mín. d8
Ballesta	15/30/60	2d6	500	1	--	5	PA 2, FUE Mín. d6, Recarga 2
Ballesta ligera	6/12/24	2d4	200	1	--	1,5	PA 1
ARMAS DE PÓLVORA NEGRA*							
Arcabuz	4/8/16	1-3d6	300	1	1	6	FUE Mín. d6, Recarga 2
Bombarda	14/28/56	Esp.	700	1	1	15	FUE Mín. d6, Recarga 2
Mosquete	10/20/40	2d8	300	1	1	8	FUE Mín. d6, Recarga 2
Pedreñal**	8/16/32	2d6+1	300	1	1	2	Recarga 2
Pistola corta	5/10/20	1-3d6	250	1	1	1,5	Daño y notas de arcabuz
Pistola de chispa	5/10/20	2d6+1	150	1	1	1,5	Recarga 2
Pistola de dos cañones	5/10/20	2d6+1	450	1	2	2	Recarga 2, permite hacer disparo doble
OTRAS ARMAS							
Cuchillo arroj.	3/6/12	FUE+d4	25	1	--	0,5	--
Hacha arroj.	3/6/12	FUE+d6	50	1	--	1	--
Honda	4/8/16	FUE+d4	10	1	--	0,5	--
Jabalina	3/6/12	FUE+d6	25	1	--	2,5	FUE Mín. d6

(*) Una tirada de Agilidad permite recargar en solo una ronda.

(**) El pedreñal es una pistola con un cañón de bronce muy largo que amortigua el sonido del disparo.

Tabla de armas de asedio*

Arma	Distancia	Daño	PA	CdF	Precio	Peso	Notas
Balista	20/40/80	3d6	4	1	Mil.	--	Arma pesada
Catapulta	24/48/96	3d6	4	1/2	Mil.	--	PAM, Arma pesada
Cañón**				1	Mil.	--	
Bola	40/80/160	3d6+1	4				Arma pesada
Fragmentación	Línea 20	2d6	--				PAM

(*) Hace falta una dotación de cuatro hombres para usarlas. Si es inferior, reduce la CdF a la mitad.

(**) Consulta **Cañones** en el manual de *Savage Worlds*.

Tabla de armas cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Peso	Precio	Notas
ARMAS DE ASTA				
Alabarda	FUE+d8	7,5	250	Alcance 1, dos manos
Guadaña	FUE+d6	6,5	50	Alcance 1, Parada -1, dos manos
Lanza	FUE+d6	2,5	200	Alcance 1, Parada +1, dos manos
Lanza de caballero	FUE+d8	5	300	Alcance 2, dos manos, PA 2 cuando carga, solo combate montado
Pala de guerra	FUE+d6	5	50	Alcance 1, dos manos
Pala larga	FUE+d6	8	100	Alcance 2, dos manos
Pica	FUE+d8	12,5	400	Alcance 2, dos manos
Vara	FUE+d4	4	10	Alcance 1, Parada +1, dos manos
ARMAS DE PUÑO				
Guantelete armado	FUE+d8	4	350	Ver notas
Katar	FUE+d6	1,5	250	Ver notas
Katar de muñeca	FUE+d4	1	100	Ver notas
ESPADAS Y DAGAS				
Alfanjón	FUE+d10	5	450	Parada -1, dos manos
Cimitarra	FUE+d8	3	350	--
Daga	FUE+d4	0,5	25	--
Esp. Bastarda	FUE+d8	5	350	Parada -1, +1 al daño a dos manos
Esp. Corta	FUE+d6	2	200	--
Esp. Larga	FUE+d8	4	300	--
Mandoble	FUE+d10	6	400	Parada -1, dos manos
Ropera	FUE+d4	1,5	150	Parada +1
Sable	FUE+d6	1,5	250	--
HACHAS				
Gran hacha	FUE+d10	7,5	500	Parada -1, PA 1, dos manos
Hacha de batalla	FUE+d8	5	300	--
Hacha de mano	FUE+d6	1	200	--
Lochaber	FUE+d8	7	350	Parada -1, +1 al daño a dos manos
MAZAS				
Garrote	FUE+d4	4	10	--
Martillo de guerra	FUE+d6	4	250	PA 1 vs armadura rígida
Mayal*	FUE+d6	4	200	--
Mayal ligero*	FUE+d4	3,5	150	--
Mayal pesado*	FUE+d8	5,5	350	Parada -1, dos manos
Maza	FUE+d6	4	150	--
Pico de guerra	FUE+d8	10	400	Parada -1, dos manos, PA 2 vs armadura rígida

(*) Ignora bonificaciones a Parada derivadas de los escudos, las armas o la cobertura.

Animales

Mascotas: Los halcones y perros (tanto de guerra como de caza) están entrenados para obedecer órdenes simples del tipo: *"Ven"*, *"Cógelo"*, *"Sienta"*, *"Ataca"*. Para lograr que el animal haga algo más complejo, siempre suponiendo que el Director de Juego lo encuentre lógico, es necesario invertir una acción y hacer una tirada de Astucia.

Los perros de caza están entrenados para seguir un rastro, casi siempre oloroso, usando su habilidad Rastrear y después regresar con lo que encuentren (que suele ser la presa). Los halcones se entrenan de un modo similar, pero usan su excelente vista en vez del olfato.

Las mascotas de este tipo son excelentes aliados en *Ultima Forsan* pues, como regla general, los animales no suelen verse infectados por la Plaga.

Animales y equipo relacionado

Objeto	Precio	Peso
Caballo	200	--
Caballo de guerra	750	--
Halcón de cetrería	200	--
Mula	100	--
Perro de caza	100	--
Perro de guerra	150	--
Silla de montar	10	5

Miscelánea

Aceite para lámparas: Se trata de redomas de cristal o cerámica en las que se puede introducir una mecha de tela para usarlas como armas arrojadizas. Su distancia es 3/6/12; si impactan al blanco, le causan 1d10 de daño por fuego, con el riesgo de que prenda en llamas.

Bolsa de lana de salamandra: Estas bolsas están hechas de asbestos, o "lana de salamandra", un material resistente al agua, al fuego e inmune a los efectos de la Plaga. Estas bolsas se usan para contener y transportar de forma segura cadáveres, cabezas cortadas u otros trozos del cuerpo de un muerto sin miedo a verse infectado en el proceso. Es imposible quemarlas y, de hecho, se "lavan" siempre echándolas a un fuego tras usarlas para purificarlas. Una bolsa típica puede contener hasta cinco cabezas.

Cadena: Puede aguantar de forma segura hasta quinientos kilos de peso. Por cada cien kilogramos adicionales, tira 1d6 por minuto de esfuerzo o cuando la cadena sufra un tirón inesperado. Con un resultado de uno, la cadena se rompe.

Cepo: Un robusto cepo de metal. Es posible detectar la presencia de la trampa (una vez montada) con una tirada de Notar, pero la mayoría de muertos jamás hacen esta tirada porque no son suficientemente inteligentes para percatarse del peligro. Quien quede atrapado en un cepo, sufre 2d8 de daño en la pierna atrapada. Para soltarse es necesario hacer una tirada opuesta de Fuerza contra la trampa (que tiene d8) aunque, de nuevo, muchos muertos no son suficientemente inteligentes como para hacerlo.

Cuerda: Puede aguantar de forma segura hasta ciento cincuenta kilos. Por cada veinticinco kilos adicionales, tira 1d6 por minuto de esfuerzo o cuando la cuerda sufra un tirón inesperado. Con un resultado de uno, la cuerda se rompe.

Elixir venenoso: Se trata de un preparado que los médicos de la Plaga y frailes de los muertos, así como todos aquellos que a diario ponen en peligro sus vidas, suelen llevar encima. Se trata de un veneno letal (consulta *Savage Worlds*) de sabor dulzón, cuyo tiempo de incubación son unas pocas rondas de combate (2d6), liberando al *morituro* de la agonía que supone el contagio. Desafortunadamente, el elixir no impide que la víctima se alce de nuevo tras su muerte, de tal modo que es necesario recurrir a la misericordia cuando ocurra o destruir el cuerpo de algún otro modo.

Hierba esmeralda: Esta medicina restauradora consiste en un puñado de hojas, que el paciente debe colocar en su boca y mascar lentamente. Una dosis dura una hora, tiempo durante el cual el Carisma del personaje se reduce en un punto, pero también anula un punto de penalización por fatiga.

Ingredientes alquímicos: Esta colección de extractos, concentrados, polvos, humores y ácidos esenciales sirven para producir productos alquímicos. A la hora de crear una poción es necesario gastar un florín en materias primas por PP del efecto. El alquimista debe adquirir y llevar con él los ingredientes para poder usas sus poderes.

Prótesis mecánica: Estas maravillas tecnológicas pueden reemplazar con eficiencia un brazo, pierna, oreja u ojo dañado o amputado. El peso es prácticamente nulo, pues la prótesis se convierte en una parte integral del cuerpo del personaje.

Cualquier lesión o herida crítica sufrida en una parte del cuerpo reemplazada por una prótesis mecánica la inutiliza, haciendo que el personaje vuelva a sufrir de nuevo los efectos de la desventaja correspondiente a la parte del cuerpo que ha perdido. Lo bueno es que puede borrarse la herida causante, pues su auténtico cuerpo se ha librado del daño.

Una prótesis mecánica tiene Dureza 7. Se hacen con metal resistente pero, en realidad, consisten en delicados engranajes. Es posible usar una armadura normal o mecanizada por encima de una prótesis de brazo o pierna; funciona con normalidad.

Para reparar una prótesis dañada es necesario tener las herramientas adecuadas, invertir 2d6 horas de trabajo y superar una tirada de Reparar (-2) con éxito. El aumento en esta tirada reduce el tiempo de trabajo a la mitad.

Última esperanza (destral): Estas hachas de mano reciben su nombre por su uso más habitual, que consiste en amputar sobre la marcha cualquier extremidad infectada por la progenie de la Plaga con la esperanza de detener el contagio antes de que llegue al torso y mate a la víctima. Si se usa en combate, se trata como un arma improvisada pequeña.

Vial de cauterio: Este bálsamo cauterizador detiene al instante el desangramiento causado por una amputación u otra herida, quemando el tajo.

Zurrón de alquimista: Esta bolsa contiene los quemadores, alambiques, tortas, lentes, morteros y muchos otros instrumentos que el alquimista emplea para crear pociones y otros preparados alquímicos. No incluye los ingredientes.

Miscelánea

Objeto	Precio	Peso
Aceite para lámparas (0,5 l)	2	0,5
Antorcha	1	0,5
Bolsa, zurrón o mochila	20	1
Bolsa de lana de salamandra	25	0,5
Cadena de hierro (8 m)	20	10
Cantimplora	5	1
Carcaj	25	1
Cepo	50	10
Cuerda (20 metros)	10	7,5
Elixir venenoso	20	0,5
Fuelle	15	1
Gancho de escalada	100	1
Ganzúas	200	0,5
Grilletes	15	3
Hierba esmeralda	20	0,5
Ingredientes alquímicos	20	1
Jabón	1	0,1
Lámpara	25	1,5
Manta	10	2
Martillo	10	0,5
Pabellón	100	10
Palanqueta	10	1
Papel de pergamino (10)	5	0,5
Pedernal y acero	3	0,5
Pellejo de agua	5	0,5
Petate	20	2
Pico o pala	5	2,5
Piedra de afilar	5	0,5
Prótesis mecánica	2.000	--
Tienda de campaña	25	5
Última esperanza	5	1
Vela	1	0,1
Vial de cauterio	5	0,5
Zurrón de alquimista	300	3
Zurrón de bruja	150	2

Zurrón de bruja: En estas bolsas, las brujas almacenan todos los componentes y objetos que necesitan para realizar sus trucos mágicos.

Ropa

Máscara de médico de la Plaga: Los cazadores de muertos, sepultureros, atrapamuertos y médicos de la Plaga emplean a menudo máscaras de este tipo, todas ellas muy similares entre sí. Eso se debe a que sus oficios comparten muchas cosas en común y estas máscaras los protegen contra el miasma de la Plaga. En muchos feudos, se exige por ley que los cazadores de muertos y médicos de la Plaga las usen, además de los sepultureros. Estas máscaras proporcionan una bonificación +1 a las tiradas de Vigor contra los efectos del miasma (consulta **Reglas de ambientación**) pero también imponen un -1 al Carisma.

Muda de diseño: Ropas elegantes y hechas a medida para el personaje. Proporcionan una bonificación +1 al Carisma cuando el aspecto o la posición social importe.

Muda de invierno: Los personajes que no lleven estas prendas sufren una penalización de -2 a sus tiradas de fatiga contra el frío extremo.

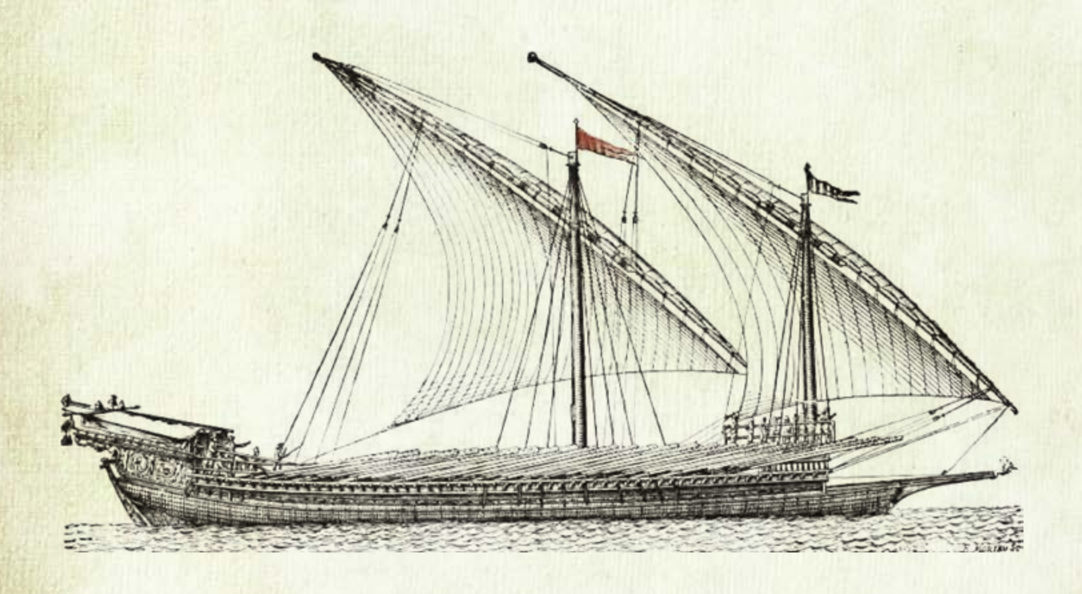
Ropa normal: Llevar ropas destrozadas o pobres en ocasiones puede infligir una penalización de -1 al Carisma del personaje cuando su aspecto o posición social importe. Todos los personajes comienzan el juego con una muda de este tipo, a no ser que en otro lugar se indique lo contrario.

Tabla de ropa

Objeto	Precio	Peso
Máscara de médico	10	--
Muda de diseño	150+	--
Muda de invierno	40	--
Ropa formal	50	--
Ropa normal	15	--

Viajes

Costes del viaje: Los valores indicados asumen que el personaje simplemente viaja, sin hacer nada más. Muchas veces, los guerreros capaces son bienvenidos en las expediciones y reciben comida gratuita durante el viaje a modo de “pago” por su presencia y auxilio.



Alimentos

Objeto		Precio	Peso
Comida			
	Barata	1	--
	Decente	3	--
	Lujosa	5	--
Raciones de viaje		25	5
Vino (botella de 1 litro)			
	Peleón	1	1
	Caro	3+	1

Servicios

Servicio		Precio	Peso
Alojamiento			
	Sala común	1	--
	Habitación doble	4	--
	Habitación individual	8	--
Baño		2	--
Pasaje (por día)			
	En barco	5	--
	En caravana	4	--

Vehículos acuáticos

Vehículo	Ac/VM	Dureza	Trip.	Precio
Bote de remos	1/2	8 (2)	1+3	300
NT: --				
Bote pesquero	2/10	12 (2)	2+10	10.000
NT: Blindaje pesado.				
Galeón	2/6	20 (4)	20+80	200.000
NT: Blindaje pesado.				
Armas: Hasta 6 cañones, 2 catapultas o 4 balistas.				
Galera	2/8	19 (4)	20+100	100.000
NT: Blindaje pesado, AC/VM 1/3 a vela.				
Armas: Hasta 6 cañones, 2 catapultas o 4 balistas.				
Tartana	2/6	15 (2)	3+15	15.000
NT: Blindaje pesado.				

Vehículos terrestres

Vehículo	Ac/VM	Dureza	Trip.	Precio*
Carro *NT:* 2 ruedas, un caballo de tiro, abierto	Paso del animal	8 (2)	1+2	200
Carromato *NT:* 4 ruedas, dos caballos de tiro, abierto	Paso del animal	10 (2)	1+7	400
Carruaje *NT:* 4 ruedas, dos caballos de tiro, cerrado	Paso del animal	11 (2)	1+5	3.000

(*) No está incluido el coste de los caballos.



Reglas de ambientación



l mundo en que se ambienta Ultima Forsan *es un lugar duro y siniestro, un hecho que se ve reflejado en sus reglas de ambientación.*

Reglas del manual

Ultima Forsan emplea las siguientes reglas de ambientación, que pueden encontrarse en el manual de *Savage Worlds*. Haremos un resumen de las mismas para facilitar su uso.

Daño descarnado: Cada vez que un personaje Comodín sufre una o más heridas, debe hacer una tirada en la Tabla de Heridas Críticas y aplicar de inmediato el resultado (haz una sola tirada por incidente, da igual la cantidad de heridas sufridas). Las lesiones provocadas son de carácter temporal y desaparecerán en cuanto la herida causante de las mismas sane, aunque las lesiones provocadas al entrar en incapacitación se siguen tratando de acuerdo a las reglas normales de *Savage Worlds* y, por tanto, podrían ser temporales o permanentes. Un personaje aturdido que sufra otro aturdimiento físico sufre una herida con normalidad, pero no tira en la Tabla de Heridas Críticas ni sufre una lesión temporal por ello.

Múltiples idiomas: Tal como se ha visto en el capítulo de **Personajes**, los héroes siempre conocen su lengua materna más otra cantidad de idiomas igual a la mitad de su dado de Astucia.

Sangre y redaños: Los personajes pueden gastar benis para repetir tiradas de daño. Esta regla se aplica también con los PNJ.

Sin puntos de poder: Consulta **Alquimistas, brujas e inventores** un poco más adelante.

La Guerra Macabra

Las ciencias médicas

En esta era macabra, las condiciones de salubridad, el instrumental médico y los conocimientos sanitarios de los enfermeros, médicos y sanatorios son muy superiores a lo que podrías imaginar siguiendo las descripciones de los libros de historia.

Curación natural

Debido a esto, recibir cuidados médicos en el sanatorio de un feudo o la atención de un curandero experto proporciona una bonificación de +2 a las tiradas de curación natural; se siguen aplicando todos los demás modificadores indicados en el reglamento de *Savage Worlds*.

Letalidad variable

No se puede negar que la Plaga es algo muy peligroso y, en términos de juego, realmente letal. Como grupo, sin embargo, podéis optar por ajustar el nivel de letalidad de vuestras partidas, adaptando así *Ultima Forsan* a las preferencias de vuestra mesa de juego.

El triunfo de la Muerte (letalidad alta): *Miserere Domine!* ¡Que Dios perdone los pecados de los héroes, pues el destino los conducirá hasta el Valle a la Sombra de la Muerte en menos de lo que canta un gallo! Si lo que quieres es saborear el auténtico horror de la Plaga y las sensaciones que despierta el Decamerón, juega a *Ultima Forsan* con todas las reglas de ambientación tal y como aquí las presentamos, es decir, al nivel máximo de letalidad posible. ¡Estás avisado! Este nivel de letalidad es ideal para aventuras de una sola sesión, partidas donde el horror y la muerte sean el centro de la historia o cuando quieras saborear el auténtico sentido de indefensión que busca transmitir la experiencia macabra de *Ultima Forsan*. Los héroes que afronten este nivel de dificultad merecen ganar 2 PE adicionales por sesión de juego.

Además, el rasgo racial de los infectados incluye el efecto extra de que su Vigor jamás puede superar d6.

Contener el contagio (letalidad intermedia): *Memento mori!* ¡Recuerda que vas a morir… aunque es posible que no sea de inmediato! De hecho, hay quien cree que al haber sido expuesta a la Plaga durante siglos, la humanidad (o al menos algunos de sus miembros) se ha hecho más fuerte y ahora puede soportar mejor la exposición al atramento. ¿Crees que podría ser cierto? Si deseas que tus partidas sean menos peligrosas, puedes emplear las reglas para enfermedades estándar de *Savage Worlds* a la hora de representar la Plaga. Cuando el personaje se vea expuesto al contagio, puede realizar una tirada de Vigor. Si tiene éxito, a pesar de la infección de su herida, el atramento no logra llegar a su sistema circulatorio y, por tanto, no hay efectos negativos. Si falla, el personaje se contagia y la herida ennegrece al instante, comenzando a supurar y mostrar síntomas del contagio.

Este nivel de letalidad es ideal para campañas donde no se desea un alto grado de peligrosidad o para partidas cuyos jugadores hayan cogido cariño a sus personajes. En una campaña con este nivel de peligrosidad, añade 1 PE a la experiencia obtenida por sesión de juego.

Además, el rasgo racial de los infectados incluye el efecto extra de que su Vigor jamás puede superar d8.

Héroes contra la Plaga (letalidad baja): *Requiescant in pace!* ¡Que los muertos descansen en paz… incluso si no quieren! Si prefieres que el contagio y sus consecuencias rara vez supongan un peligro real para tus héroes, es suficiente con aplicar lo que comentamos en el nivel de letalidad anterior (que los personajes potencialmente afectados se libren mediante una tirada de Vigor). Incluso puedes reducir aún más su peligrosidad haciendo que solo haya que hacer la tirada al quedar incapacitado. ¡Un mundo de juego así será más salvaje que macabro y los muertos cargarán sobre tus héroes solo para ser destruidos por docenas!

Este nivel de letalidad es ideal para aquellos jugadores que no están a gusto debiéndose preocupar en todo momento por los efectos de la Plaga y desean limitar la atmósfera oscura y sombría de la ambientación, haciendo que sus personajes destaquen como auténticos héroes.

Combatir contra los muertos

En esta sección encontrarás algunas reglas específicas relacionadas con el combate contra los muertos, bestias infernales y otra progenie de la Plaga. ¡Al fin y al cabo, no se trata de los oponentes normales de otros juegos!

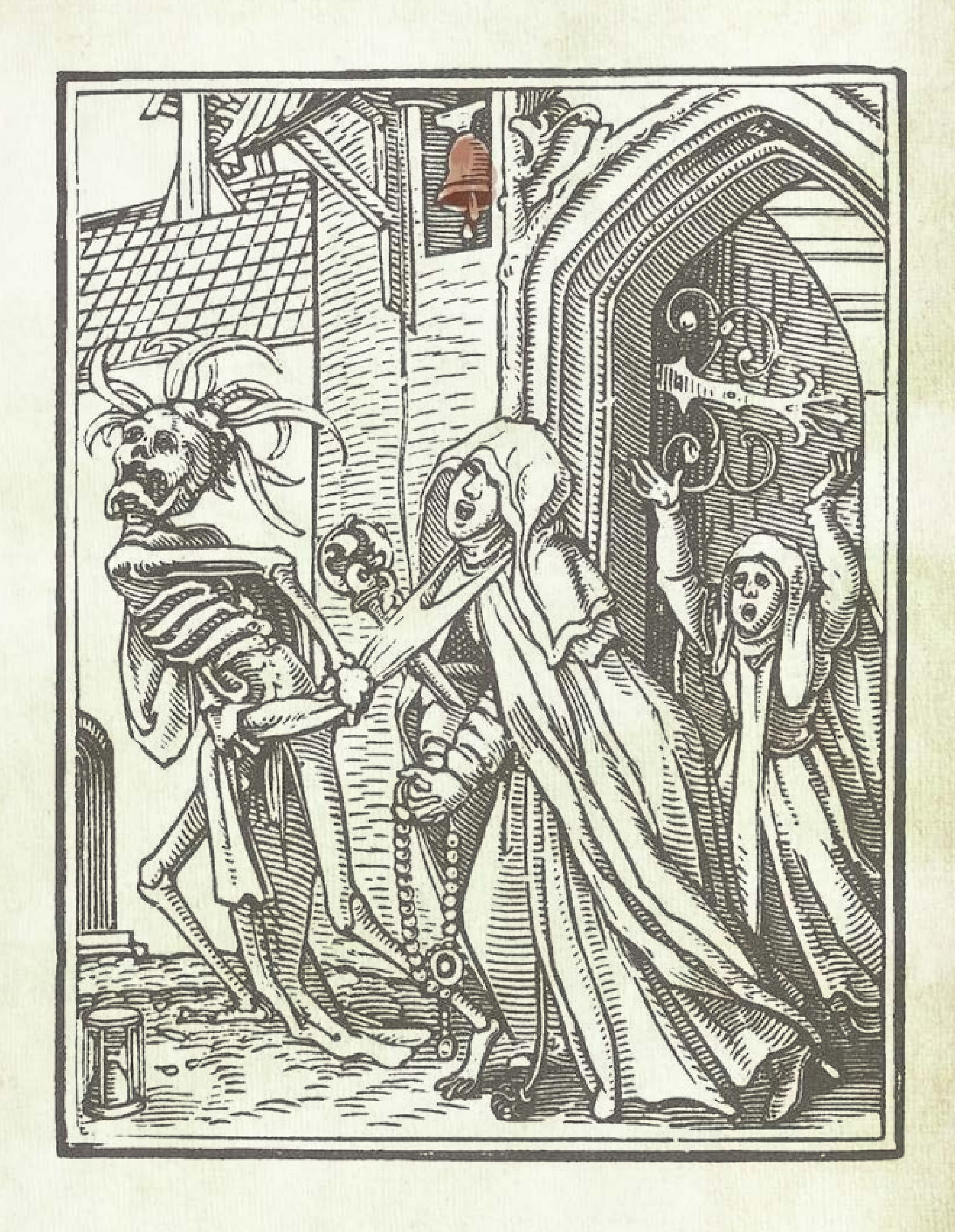


Tabla de mordiscos y arañazos

Tira 1d20 junto con la tirada de ataque de la progenie de la plaga para ver en donde impacta su ataque.

d20	LocaLización	Herida	Cura
1-2 3-4	Pierna derecha Pierna izquierda	*¡Mordisco en la pantorrilla!* Ganas la desventaja Cojo (o Tullido si ya eras Cojo).	La amputación impide el contagio, pero la lesión pasa a ser permanente.
5 6	Pierna derecha Pierna izquierda	*¡A la altura de la cadera!* El dolor y la herida impiden el uso de la pierna por completo. Ganas la desventaja Tullido.	La amputación impide el contagio, pero la lesión pasa a ser permanente.
7	Torso	*¡Las joyas de la corona!* El dolor es intolerable y, a partir de ahora, te será imposible reproducirte.	La amputación impide el contagio, pero la lesión pasa a ser permanente.
8	Torso	Reduce tu dado de Agilidad en un nivel (mín. d4).	Imposible evitar contagio.
9	Torso	Reduce tu dado de Vigor en un nivel (mín. d4).	Imposible evitar contagio.
10	Torso	Reduce tu dado de Fuerza en un nivel (mín. d4).	Imposible evitar contagio.
11-14 15-18	Brazo derecho Brazo izquierdo	*¡Brazo mordido y/o arrancado!* El dolor impide el uso del brazo, como en la desventaja Manco (aunque si se afecta al brazo principal, se sigue aplicando las penalizaciones por mano torpe).	La amputación impide el contagio, pero la lesión pasa a ser permanente.
19-20	Cabeza	¡El monstruo agarra tu cabeza! Tira otro 1d20: **1-2:** *¡Ojo derecho arrancado!:* Ganas la desventaja Tuerto (o Ceguera si ya habías perdido el otro ojo). Esta herida siempre es permanente. **3-4:** *¡Ojo izquierdo arrancado!:* Como el resultado anterior. **5-7:** *¡Oreja derecha arrancada!:* El daño te provoca la desventaja Duro de Oído (menor). Esta herida siempre es permanente. **8-10:** *¡Oreja izquierda arrancada!:* Como el resultado anterior. **11-13:** *¡Te arrancaron la nariz!:* Ganas la desventaja Feo. **15-16:** *¡Ceguera del ojo derecho!:* Te dañan un ojo. Ganas la desventaja Tuerto (o Ceguera si solo te quedaba un ojo bueno). **17-18:** *¡Ceguera del ojo izquierdo!:* Como el resultado anterior. **19:** *¡Cicatriz facial!:* Ganas la desventaja Feo. **20:** *¡Cuello destrozado!:* Comienzas a desangrarte inmediatamente.	**Cara:** El contagio es inevitable. **Ceguera:** El ojo ha sido dañado de gravedad y la única esperanza es extirparlo para evitar el contagio. Eso hace que la lesión sea permanente. **Cuello:** El contagio es inevitable, pero cauterizar la herida puede detener la pérdida de sangre y salvar la vida temporalmente al personaje. **Nariz:** Amputar las napias impide el contagio, pero hace la lesión permanente. **Oreja u ojo arrancado:** Las buenas noticias es que al perder la parte del cuerpo no se produce contagio, aunque la lesión es permanente.

Alcance

Casi todos los muertos atacan a los vivos sumidos en una furia ciega e ignorando por completo cualquier peligro existente. Por ello, todo el mundo sabe que es posible usar armas de largo alcance contra ellos y aprovecharse de su propia sed de sangre para destruirlos.

Un personaje que tenga equipada un arma con Alcance 1 o superior, puede "prepararla". Para ello, debe estar en espera. Cuando sea atacado por progenie de la Plaga con Astucia de tipo (M) que no estuviese ya en contacto con él cuando la acción comenzase, puede hacer la habitual tirada opuesta de Agilidad para interrumpirlo, pero gana +2 por cada punto de Alcance que tenga el arma preparada. Si tiene éxito, el personaje atacará primero, ganando además +2 a su tirada de daño. Si falla esta tirada opuesta, el personaje actuará después del muerto y no recibirá ningún beneficio de ello.

Mordiscos y garras

Cuando la progenie de la Plaga usa sus garras y mordiscos para atacar, además del dado normal de rasgo y salvaje (si es aplicable), el Director de Juego lanza también 1d20 y consulta el resultado en la Tabla de Mordiscos y Arañazos para ver en qué parte del cuerpo golpea. Esto permite determinar si la armadura llevada en dicha localización protege el área afectada. Si el ataque logra causar una o más heridas, será necesario aplicar el resto de indicaciones de la tabla (además de cualquier lesión existente).

Esta tabla sustituye a la Tabla de Heridas Críticas que aparece en el manual de *Savage Worlds,* al menos en lo que concierne a la progenie de la Plaga que usa armas naturales y, básicamente, se comporta de forma furibunda e irracional. La progenie de la Plaga capaz de usar armas normales (como los posesos, tiranos o estregas) siguen las reglas normales de *Savage Worlds,* incluyendo la Tabla de Heridas Críticas estándar. De acuerdo a la regla de ambientación *Daño descarnado*, las lesiones causadas por la Tabla de Mordiscos y Arañazos son temporales, lo que supone que el personaje no queda incapacitado por el ataque. Eso sí, ¡recuerda que esto no evita el contagio! Consulta la sección **Exposición a la Plaga**.

Usar atramento en un arma

Ciertos desgraciados, como los infectores, felones y criminales de guerra, en ocasiones emponzoñan sus armas con atramento para usarlas contra los héroes u otros adversarios. En todos los feudos civilizados se rechaza esta práctica tan bárbara, al igual que hacer beber atramento a una víctima como si fuera veneno.

Cuando uses este tipo de tácticas, emplea la Tabla de Heridas Críticas de *Savage Worlds* para determinar la localización de impacto del ataque y la Tabla de Mordiscos y Arañazos para determinar si es posible "curar" el contagio en la parte del cuerpo afectada.

Un par de gotas de atramento son suficientes para crear una "dosis"; lo malo es que es muy fácil encontrar esta sustancia: lo único que necesitas es clavar tu espada en el cuerpo de un muerto para llevarte 1d4 dosis en la hoja. Con una dosis puedes cubrir la hoja para realizar un ataque de un arma cuerpo a cuerpo o la punta de cuatro proyectiles/flechas/virotes e infectarlos. Cuando el arma impacta (incluso aunque no cause daño), se considera empleada una dosis. En el caso de las armas a distancia, la cantidad de atramento que cubre la punta se pierde o consume en cuanto se usa (incluso si no logra golpear al blanco).

Exposición a la plaga

La exposición a la Plaga es, quizás, el mayor peligro al que los héroes de *Ultima Forsan* deberán enfrentarse.

Cuando un personaje es alcanzado por un muerto u otro tipo de progenie de la Plaga y el daño causa al menos una herida, corre peligro de contraer la Plaga. Y eso es algo que nadie en su sano juicio querría, ¿verdad?

En condiciones normales, esto puede evitarse gastando un beni para hacer la tirada de absorción estándar. Si se tiene éxito y se absorben todas las heridas causadas, el personaje ha logrado, gracias a un golpe de suerte, esquivar el ataque, evitar el mordisco, o la ropa y armadura que porta han logrado proteger su cuerpo.

Cuando el ataque de un muerto solo logra aturdir, no hay riesgo de contraer la Plaga. Si el personaje estaba ya aturdido, sin embargo, un segundo aturdimiento provocará herida y eso sí hace que el personaje pueda contagiarse de la Plaga.

Nota: *Ten muy en cuenta que, a diferencia de otras enfermedades, la Plaga es una infección dañina muy, muy potente y que normalmente no permite tiradas de Vigor para evitar el contagio, a no ser que emplees un nivel de letalidad inferior al estándar (consulta* **Letalidad variable***). Por ello, quien sufre una o más heridas causadas por un muerto u otra criatura contagiada quedará infectado de forma automática si no logra absorber dichas heridas con benis.*

Última esperanza y cauterio

Si no ha sido posible evitar la herida, aún hay esperanzas de evitar este funesto destino.

Tras siglos batallando contra muertos, bestias infernales y todo tipo de abominaciones, los guerreros y galenos han aprendido por las malas a trabajar de la forma más eficiente posible cuando uno de sus compañeros es herido.

La buena noticia es la siguiente: dado el tipo de ataques que estas criaturas suelen realizar, la mayoría de heridas suelen producirse en manos, brazos y piernas (consulta la **Tabla de mordiscos y arañazos**) y, por tanto, aún es posible intervenir al paciente.

¡Pero el tiempo se agota con rapidez! Los jugadores solo tienen cinco rondas para amputar la extremidad afectada. Y es por eso que los grupos de batidores y guerreros (y, en general, todo el que pueda permitírselo) siempre llevan consigo una hachuela especial de cirujano llamada *última esperanza* específicamente para el propósito de amputar el miembro afectado sobre la marcha. Esta hachuela debe afilarse constantemente, purificarla al fuego y jamás usarse para nada más (en especial para combatir), pues hacerlo significaría arriesgarse a extender, en vez de contener, la infección, perdiendo así su propósito.

Para amputar de forma eficiente una extremidad, solo es necesario hacer una tirada de Sanar, aunque debe aplicarse un modificador de -2 si la víctima desea amputarse a sí mismo; también debe aplicarse otro -2 cuando no se usan las herramientas adecuadas (es decir, la última esperanza), como sierras de carpintería, armas, etc. que podrían ya estar infectadas con atramento, ¡haciendo que sean completamente inútiles para la amputación!

Una vez cortada la extremidad, el personaje corre el riesgo de desangrarse.

Esto funciona exactamente igual a como se indica en el manual de *Savage Worlds:* el herido debe hacer una tirada de Vigor al comienzo de cada ronda, antes de que se repartan las cartas de acción y, cuando acaba el combate, a cada minuto. Con un éxito, el personaje debe seguir haciendo tiradas; con un aumento se estabiliza solo (de tal modo que ya no es necesario hacer más tiradas) y, con un fallo, el personaje fallece por la pérdida de sangre.

Otra forma de evitar esta pérdida de sangre es aplicar cauterio, otra sustancia que los aventureros inteligentes siempre llevan consigo, al muñón recién cortado. El cauterio es una sustancia alquímica artificial que corroe como el vitriolo y arde como el fuego, pero a la larga tiene efectos calmantes. Cuando se aplica inmediatamente sobre el muñón, el cauterio desinfectará y cauterizará por completo la herida, de tal modo que la víctima no muera a causa de las infecciones o la pérdida de sangre. Esta operación no requiere tiradas, pero sí es necesario tener una dosis a mano.

Cuando no hay cauterio disponible, es posible usar vitriolo, fuego u otros ácidos en su lugar. En este caso, sin embargo, sí será necesario hacer una tirada de Sanar, con el -2 de rigor si el personaje desea aplicárselo a sí mismo.

Es posible repetir esta tirada todas las veces que se quiera hasta tener éxito, pero tras cada intento la víctima también debe hacer una tirada de Vigor o sufrirá un nivel de fatiga por el agonizante dolor que provoca (se recupera a las veinticuatro horas).

Misericordia y muerte piadosa

Cuando no es posible amputar (por ejemplo, porque la herida es en la cabeza, cuello o torso), o si la amputación se realiza mal, la víctima contrae la



Plaga y morirá en poco tiempo, alzándose tras su primera muerte (consulta **La Plaga en acción,** página 87). Quienes afrontan este destino aún no han muerto y tienen unas cuantas cartas que jugar (consulta ***Morituri* y Estoicismo**, pág. 87).

Para evitar un destino peor que la propia muerte, muchos *morituri* prefieren beber un elixir venenoso, una dulce droga que, en poco tiempo, crea una sensación general de bienestar, relajación y serenidad, seguida por un profundo sueño y, finalmente, la muerte. Técnicamente se trata de un veneno letal, pero lo malo es que esto no evita la segunda muerte. En otros casos, la pobre víctima suele evitar esta agonía con una misericordia, una larga y afilada daga diseñada para matar a una persona que no se resista de un solo golpe. Es necesario clavar la misericordia a través de la garganta o la base posterior del cuello y después destruir el cadáver del pobre aventurero con fuego o cal viva. Tras eso, solo queda rezar para que Dios lo acoja en su seno.



El contagio y los extras

Usa la Tabla de Mordiscos y Arañazos solo con personajes Comodín. Los Extras siguen las reglas normales para este tipo de personajes del manual de *Savage Worlds*. Si sufren una herida, quedan fuera de combate inmediatamente.

Como siempre, eso no significa que hayan muerto. El DJ o los jugadores pueden hacer una tirada de Vigor por cada Extra. Si falla, el Extra habrá muerto; con éxito, estará incapacitado, pero vivo. Con uno o más aumentos, las heridas del Extra habrán sido superficiales y podrá seguir actuando con normalidad en cuanto concluya el combate.

Sin embargo, ten cuidado con un detalle: a no ser que vayas a usar un nivel de letalidad inferior al normal (pág. 80), todos los Extras deberán hacer una tirada de Vigor al acabar un combate contra criaturas infectadas para ver si se contagian de la Plaga.

En el caso de los fallecidos durante el combate, lo único que se puede hacer por ellos es destruir sus cuerpos antes de que se produzca la segunda muerte. Consulta **Volver de entre los muertos** un poco más adelante.

Amputaciones y prótesis

En todos los feudos puedes encontrar veteranos de la Guerra Macabra, muchos de los cuales deben sus vidas a una amputación y cauterización improvisada. Se les considera auténticos héroes, un estatus reconocido de forma universal, y como tales son muy respetados además de seguir totalmente integrados en la sociedad, que los considera personas todavía útiles y los recompensa por sus pérdidas.

Su incapacidad puede deberse a una amputación a tiempo que haya logrado detener el contagio, a consecuencia de un combate normal contra bandidos o un ejército enemigo, o incluso puede deberse a una elección del jugador durante la creación del personaje.

Los personajes Comodín que sufren una mutilación en el campo de batalla una vez ya en juego, reciben la desventaja correspondiente, pudiendo tratar su herida de forma apropiada en cualquier comunidad hasta que se estabilice su estado de salud y se acostumbre a la pérdida.

Para compensar la desventaja, el jugador recibe una ventaja gratuita que representa el respeto y deferencia tanto de los plebeyos del feudo como de sus pares, que la ordalía ha ayudado a reforzar su carácter o la nueva sabiduría que ha adquirido. Después de todo, el héroe se contagió de la Plaga, o arriesgó su vida en el campo de batalla, y ha logrado escapar a la muerte para poder vanagloriarse de ello… ¡Muy poca gente puede decir lo mismo!

Elige la ventaja gratuita entre las siguientes: *Alerta, Ardor, Carismático, Difícil de Matar, Mando, Temple, Prótesis Mecánica, Reflejos de Combate o Sentir el Peligro.*

Como puedes ver al examinar la lista, el héroe puede elegir directamente la ventaja Prótesis Mecánica, que cancela sin más la desventaja. Es necesario elegir la ventaja Prótesis Mecánica justo después de sufrir la mutilación o cuando el personaje gane un avance, pero el héroe debe llegar hasta su señor feudal o patrón y viajar hasta una comunidad grande y bien equipada, donde pueda ser tratado por un inventor y un barbero-cirujano para recibirla.

Morituri y estoicismo

Así que no hay forma de salvar al personaje, está condenado y ya puede pensar en hacer sus últimas voluntades, despedirse de sus seres queridos y entregarse a una misericordia… bueno, lo cierto es que aún no ha muerto.

Algunos *morituri* admiten haberse sentido liberados y aliviados, en cierto sentido, al saber que van a morir: una sensación de resignación y serenidad que algunos denominan estoicismo. Los muertos han perdido con ellos su mejor arma, el miedo a la Plaga, y ahora pueden atacarlos sin contenerse de ningún modo… total, no tienen nada que perder.

Un personaje Comodín infectado gana la ventaja **Estoicismo**. Consulta su descripción en la página 61.

La plaga en acción

El primer efecto de la Plaga es matar a la víctima infectada. Un personaje contagiado debe hacer una tirada de Vigor al comienzo de cada día. Se trata de una tirada especial porque los personajes Comodín no pueden gastar benis en ella ni añaden el dado salvaje a la tirada: la Plaga no hace excepciones. Debes aplicar una penalización acumulativa de -1 a esta tirada por cada día tras el primero.

Cuando tiene éxito, el personaje aguanta durante ese día los embates de la Plaga. Cuando falla, sufre un nivel de fatiga (dos si saca un uno natural en su dado de Vigor). Cuando la fatiga lo lleva a incapacitado, al personaje solo le queda una última posibilidad de salvación. Baraja el mazo de acción y saca una carta por cada rango de experiencia que haya alcanzado (una si es Novato, dos si es Experimentado, etc.). Si saca un comodín, su cuerpo logra derrotar la Plaga y superar el peligro más inmediato: el personaje se transforma en un **infectado**, ganando todos los rasgos raciales apropiados y perdiendo la ventaja Estoicismo. En caso contrario, sufre su primera muerte.

Incluso los infectados que ya están contagiados, en teoría para alzarse de nuevo como progenie, pueden librarse de la Parca: en el momento de su muerte, el infectado baraja el mazo de acción y saca una carta por rango de experiencia que haya alcanzado (una si es Novato, dos si es Experimentado, etc.). Si saca un comodín, el personaje gana la ventaja **Más Allá del Umbral** (página 63), engañando así a la muerte.

Volver de entre los muertos

Los personajes contagiados por la Plaga que fallezcan (incluyendo infectados) sufren su segunda muerte tras 1d6-1 horas tras el deceso. Eso significa que si obtienes un uno en el dado, el proceso es inmediato.

Los puros que se hayan contagiado y muriesen de forma violenta (por ejemplo, muertos en pleno combate), se levantarán de nuevo como una carcasa o una patética carroña, en función de lo que quede de ellos. Por su parte, tras una larga agonía, los fallecidos a causa de la propia Plaga (como se describe en la sección **La Plaga en acción**) regresarán entre los vivos como una peligrosa furia (o como un poseso, si tienen éxito en una tirada de Vigor (-2)).

Los infectados siempre regresan como posesos.

El miasma

El infame miasma es una concentración de vapores infecciosos, producto del atramento, que adopta la forma de una bruma densa de olor nauseabundo. Afortunadamente, es un fenómeno muy raro y solo suele producirse cuando hay enormes cantidades de restos infectados, como en una fosa común o algunas zonas de las desolaciones.

Lo malo es que este miasma no siempre es visible a primera vista e incluso cuando es muy denso puede confundirse con facilidad con humo o bruma normal.

Cuando se vea expuesto de forma inesperada al miasma, el personaje debe hacer una tirada de Astucia para contener la respiración, que puede aguantar sin problemas durante dos más la mitad de su dado de Vigor en rondas.

Cuando se ve obligado a respirar el miasma, el personaje realiza una tirada de Vigor por turno. Una máscara de médico de la Plaga proporciona +1 a esta tirada. Si tiene éxito, el personaje sufre un nivel de fatiga (que recuperará en un minuto, en cuanto pueda respirar aire fresco de nuevo). Con un aumento el personaje no sufre ningún efecto dañino esa ronda. Si falla, los horrendos vapores contagian al desafortunado, quien inmediatamente empieza a vomitar y empalidecer.

Miedo y horror

Aunque es triste, todos los héroes de *Ultima Forsan* están bastante acostumbrados ya a los muertos vivientes, las escenas de agonía y las historias sobre las abominaciones que se ocultan en las desolaciones. Esto significa que rara vez se enfrentan a criaturas o situaciones que puedan sorprenderlos. Respecto a los monstruos en sí, en el **Bestiario** se indica qué criaturas causan miedo durante las aventuras y campañas de esta ambientación. Es cosa del Director de Juego usar estos ejemplos como modelo, definiendo así el uso exacto del terror en sus partidas.

Nota: En *Ultima Forsan*, los personajes resuelven las tiradas de miedo con Espíritu; no se usa la habilidad Redaños.

ALQUIMISTAS, BRUJAS E INVENTORES

Regla de ambientación: sin puntos de poder

Ultima Forsan emplea la regla de ambientación Sin puntos de poder que aparece en el manual de *Savage Worlds*.

Los personajes con una ventaja de Trasfondo Arcano que quieran usar sus poderes, simplemente hacen una tirada de habilidad arcana, a la cual deben aplicar una penalización igual a la mitad del coste en PP que tenga el efecto (redondeando hacia abajo).

El resultado de esta tirada puede ser:

- *Aumento:* El poder se activa con los efectos normales de un aumento que indique su descripción.
- *Éxito:* El poder se activa con normalidad.
- *Fallo:* El poder no se activa; el personaje queda aturdido y pierde todos sus poderes activos.

Rechazo: Cuando el personaje saca un uno natural en su dado de habilidad arcana (da igual lo que salga en el dado salvaje), el poder falla automáticamente. Para los detalles exactos de lo que sucede en este caso, consulta las descripciones de cada Trasfondo Arcano específico.

Mantener los poderes: El personaje puede extender los poderes de forma indefinida, pero cada uno que tenga activo supone una penalización acumulativa a todas las tiradas para activar otros poderes.

Interrupción: Cuando el personaje es aturdido, sufre una herida o un nivel de fatiga mientras tiene activos uno o más poderes, debe hacer una tirada de Astucia para mantenerlos activos. Si la tirada falla, los poderes dejan de funcionar inmediatamente.

Del mismo modo, los poderes del personaje cesan al instante si se duerme o pierde la consciencia por la causa que sea.



Alquimistas

Se trata de filósofos judíos, químicos sarracenos, médicos y científicos occidentales u orientales, expertos en la naturaleza y las sustancias que produce, *spagiristae*, boticarios y herbolarios… hombres sabios y eruditos que han dedicado su vida al arte de licuar y solidificar, combinar y experimentar. En este mundo macabro, el trabajo y esfuerzo de estos eruditos ha sido muy útil para combatir la Plaga, algo que hace que sean menos reservados que en nuestro propio universo. Han creado una red para intercambiar información sobre sus descubrimientos que se extiende por todos los nuevos reinos.

TRASFONDO ARCANO (ALQUIMIA)

Habilidad arcana: Alquimia (Astucia).
Poderes iniciales: 3.

Los alquimistas fabrican ungüentos y brebajes donde imbuyen sus poderes.

Para crear una poción, el alquimista debe contar con un zurrón de alquimista (algo así como un laboratorio portátil que contiene alambiques, medidores, polvos misteriosos y otras herramientas) y dedicar bastante tiempo a su elaboración.

Cuando finaliza el trabajo, para que el poder se manifieste es necesario activar el preparado ingiriéndolo, poniéndolo en contacto con el aire o el blanco, etc. en función del tipo exacto de producto. No es necesario que sea el propio alquimista quien use la poción.

Preparación: Para crear una poción, el alquimista debe tener acceso a un laboratorio o usar un zurrón de alquimista, así como tener acceso a agua y fuego suficientes. Deberá trabajar en el producto durante una hora por rango del preparado alquímico.

No solo eso, cada poción consume un florín por PP en materias primas (este valor es la mitad del original, tal y como indica la regla *Sin puntos de poder*), con un mínimo de uno. Es en este momento cuando el alquimista debe decidir si quiere gastar más ingredientes en añadir posibles efectos adicionales al preparado, determinando el coste total de PP en función de la descripción del poder específico que desea crear.

Accidentes alquímicos: Mientras prepara una poción, el alquimista debe realizar una tirada de Alquimia. ¡Cuando el resultado son unos ojos de serpiente sucede algo terrible! No solo desperdicia el tiempo y las materias primas usadas, sino que debe hacer también una tirada en la Tabla de Accidentes Alquímicos.

TABLA DE ACCIDENTES ALQUÍMICOS

1d20	Efectos
1-5	Debes haber cometido algún error: el preparado se evapora y tú has desperdiciado tiempo y materias primas para nada.
6-10	Nauseabundos vapores te intoxican. Tu nivel de dado de Astucia (y todas las habilidades dependientes de ella) se reduce en un paso durante una hora por rango del poder que intentases crear.
11-15	El poder se activa inmediatamente sobre ti; esto puede ser bueno o malo, en función de lo que estuvieses haciendo.
16-18	¡Explosión! El preparado explota, causando 2d6 de daño en una plantilla de área mediana. Si estabas usando un zurrón de alquimista, este ha quedado destruido.
19	¡Explosión! El preparado explota, causando 3d6 de daño en una plantilla de área grande. Si estabas usando un zurrón de alquimista o un laboratorio de verdad, queda destruido.
20	¡Descubrimiento! Por un golpe de pura suerte, descubres una nueva fórmula (a discreción del Director de Juego), que preparas en lugar de lo que intentabas conseguir. Ganas, de forma permanente, la ventaja Nuevo Poder con ella.

Nota: La función de esta tirada es solo determinar si se produce un accidente; da igual si se produce un fallo, éxito o aumento. La calidad real del preparado se determinará durante su activación, que es cuando se utiliza la poción.

Activación: Cuando vayas a usar el preparado alquímico, haz una tirada de Alquimia usando el valor de habilidad del alquimista que lo creó (incluso si es otra persona quien lo utiliza). No apliques la penalización de PP habitual a esta tirada, ni la derivada del coste de mantenimiento por activar varios poderes a la vez. Esta tirada solo determina si el poder se activa o no, así como los posibles efectos de un aumento.

No hay consecuencias para el alquimista si se falla esta tirada de activación, pues este trasfondo arcano no tiene rechazo. El alquimista no queda aturdido, el preparado simplemente no funciona. ¡Ten también en cuenta que otros personajes pueden usar la poción creada, incluso si el alquimista está aturdido, incapacitado o muerto!

Distancia: Los poderes de los alquimistas están contenidos dentro del preparado (pociones, ungüentos, bálsamos, etc.). Por ello, es necesario convertir las distancias usadas en *Savage Worlds:* todos los poderes con distancia Toque, Personal o Vista exigen que el preparado sea ingerido o aplicado sobre el blanco según el tipo de producto (una tirada de ataque de toque si el blanco no se deja); los poderes con distancia medida en categorías de ataque (por ejemplo, 12/24/48) o que dependan de un atributo (por ejemplo, Astucia x2) se tratan como armas arrojadizas. Para arrojar una poción sobre alguien usas la habilidad Lanzar, con una distancia siempre fija de 3/6/12.

Duración: La duración de un poder es siempre la indicada en la descripción del mismo y no es posible aumentarla, excepto que esta duración aumente como resultado de obtener un aumento en la tirada de activación con la habilidad arcana. Lo bueno es que los poderes de alquimia no pueden ser interrumpidos, ni siquiera cuando el alquimista queda aturdido o sufre una herida.

Caducidad: Los preparados alquímicos son muy inestables. Cada preparado solo mantendrá sus propiedades intactas durante una cantidad de días igual a la mitad del dado de Alquimia de su creador.

Preparación rápida: Como alternativa al método tradicional, más lento pero también mucho más seguro, el alquimista puede optar por crear la poción en solo una ronda. Mientras prepara el brebaje de este modo, el alquimista no puede correr ni realizar ninguna otra acción (con la excepción de las gratuitas). Sigue necesitando su zurrón de alquimista y los ingredientes necesarios, pero no necesita agua o fuego. En la ronda que dedica a hacer el preparado, el personaje hace una tirada de Alquimia, pero las probabilidades de producirse un accidente alquímico son mucho mayores: si la tirada falla, el personaje tira inmediatamente en la Tabla de Accidentes Alquímicos. Cuando tiene éxito, el alquimista puede usar su preparado en la ronda siguiente.

Poderes de alquimista

A continuación indicamos los únicos poderes que puede aprender un alquimista de esta era macabra, junto con ejemplos de sus ornamentos.

Novato

Alivio: Un tónico milagroso, desarrollado con la ayuda de médicos y boticarios, que actúa como tónico restaurador y cordial.

Armadura: Un ungüento, o poción, que endurece la piel.

Ceguera: Una mezcla de fósforo y otras sustancias en polvo capaz de generar una explosión de luz al entrar en contacto con el aire.

Chorro: El alquimista llena un pequeño fuelle con sustancias volátiles que prenden en llamas al entrar en contacto con el aire.

Confusión: Un preparado a base de éter y sutiles vapores capaz de provocar alucinaciones cuando se respira. Solo afecta a único blanco.

Curación: La misteriosa *panacea*, una esencia milagrosa que renueva el cuerpo y ayuda a combatir la enfermedad. Desafortunadamente, no sirve para curar la Plaga.

Luz/Oscuridad: Preparados luminiscentes o sustancias generadoras de humo. Se debe elegir el efecto específico (iluminar u oscurecer) cuando se prepara la poción. Esta será en sí misma la

fuente de luz (al agitarla con fuerza) o la causa de vapores oscuros.

Mejora/Reducción de Rasgo: En realidad los alquimistas conocen docenas de brebajes, drogas, pociones, medicinas y preparados capaces de alterar el estado de la mente o el cuerpo. En el momento en que se prepara la poción se debe elegir el rasgo que va a afectar y si lo mejora o lo reduce, así como el método de funcionamiento: contacto (pudiendo arrojarse) o ingestión.

Miedo: Un preparado que libera vapores capaces de causar alucinaciones terroríficas.

Velocidad: Este preparado acelera el pulso durante unos instantes, estimulando el vigor corporal y los reflejos.

Visión Oscura: La *nictalopa* es un preparado capaz de aumentar la potencia ocular, permitiendo ver en la oscuridad. Solo afecta a un único blanco.

Experimentado

Conmoción: Este preparado explosivo ensordece y atonta a todos los blancos afectados.

Explosión: Un preparativo muy inestable y destructivo, capaz de explotar cuando se agita con fuerza y herir a numerosos adversarios.

Freno: Una pasta especial y pegajosa que arrojas sobre tus adversarios para enlentecerlos. Solo afecta a un único blanco.

Invisibilidad: Este polvo refractante es un subproducto del *Magnum Opus* y te permite hacerte tan transparente como el cristal cuando lo extiendes sobre la piel o ropas. Solo afecta a un único blanco.

Rapidez: Una versión más concentrada del mismo preparado usado en Velocidad.

Sueño: Estas bolas de cristal están llenas de vapores soporíferos. Desafortunadamente, no tienen ningún efecto sobre los muertos.

Veterano

Marioneta: Este vapor etérico es tan poderoso que puede influenciar y dominar la mente del blanco.

Brujas

Las brujas (y brujos) son mujeres (y hombres) expertos prestidigitadores e hipnotistas, con una colección casi ilimitada de trucos y fullerías a su disposición. Representan el pobre mundo arcano, misterioso e incomprendido, que esta era macabra tiende a ignorar. Estos conocimientos y saberes han ido pasando de generación en generación durante eones, bien a través de maestros sabios o inquietantes, heréticos grimorios o aquelarres secretos. En ocasiones, para evitar que los consideren heréticos e infectores, las brujas se esconden a plena vista en los feudos, entre la gente normal e incluso la nobleza.

TRASFONDO ARCANO (BRUJERÍA)

Habilidad arcana: Brujería (Espíritu).
Poderes iniciales: 2.

Las brujas emplean una combinación de sugestión, trucos de manos, fullerías e ingredientes naturales para usar sus poderes.

Rechazo: Cuando una bruja saca un uno natural en su dado de Brujería (da igual lo que salga en el dado salvaje), el truco falla de forma miserable y queda aturdida. El personaje también verá reducido en un nivel su dado de Brujería (hasta un mínimo de d4). La bruja recuperará su valor original en cuanto logre usar con éxito uno de sus poderes.

Ingredientes: Para realizar algunos de sus trucos y triquiñuelas, las brujas emplean objetos de uso más o menos común e ingredientes diversos. En términos de juego se asume que la bruja lleva siempre listos estos materiales en su zurrón de bruja, pues se trata de sustancias de uso cotidiano que el personaje puede obtener y preparar con facilidad. A diferencia de un alquimista, la bruja no necesita ir contando el uso de sus ingredientes. Sin embargo, no podrá usar ninguno de sus poderes si, de algún modo, separan al personaje de su zurrón de bruja.

Poderes de bruja

Las brujas solo pueden aprender los siguientes poderes; indicamos también su ornamento más habitual en *Ultima Forsan*.

Novato

Alivio: Tónicos, tisanas y cordiales de origen herbal.

Amistad Animal: Complejos trucos de manos que requieren el uso de estimulantes, fustas o trozos de alimentos drogados. Este poder no funciona sobre bestias infernales y su alcance máximo se reduce a cuatro pasos.

Ceguera: Luces brillantes y polvos cegadores arrojados a la cara del blanco. La distancia máxima de uso es de 3/6/12.

Chorro: Otro truco aprendido de los artistas callejeros. Las brujas ingieren alcoholes y preparados inflamables que luego esputan junto a un fuego para crear un gran chorro de llamas.

Confusión: Drogas y brebajes venenosos, esparcidos en el aire gracias a pequeños fuelles camuflados entre la ropa. La distancia máxima de uso es de 3/6/12.

Conmoción: Enormes tracas pirotécnicas hechas a base de papel y pólvora. La distancia máxima de uso es de 3/6/12.

Curación: Curas e infusiones con todo el saber popular sobre hierbas medicinales. Hacen falta diez minutos de trabajo para activar este poder, creando un preparado natural.

Desvío: Una capa especial de conjurador, llena de hebillas, espejitos y chucherías capaces de ocultar la auténtica posición del cuerpo.

Detección/Ocultamiento Arcano: Un prodigioso sexto sentido, surgido tras años de estudios y prácticas ocultas. Este poder permite a las brujas reconocer reliquias y maravillas, así como comprender sus propiedades.

Lectura de Mentes: Una combinación de sexto sentido, perspicacia casi sobrenatural, trucos baratos y talento para el hipnotismo.

Luz/Oscuridad: Productos y humos como los usados por los actores de teatro y otros efectos especiales usados en los espectáculos callejeros.

Mejora/Reducción de Rasgo: Sugestiones, ánimos y amenazas.

Miedo: Ventriloquía y gestos que, si se usan de la forma apropiada, pueden distraer y aterrorizar a muchos oponentes.

Proyectil: Hatos de tela, cera y otras sustancias inflamables, como las que se usan en los espectáculos callejeros, que se arrojan sobre el blanco. La distancia máxima de uso es 3/6/12.

Experimentado

Disfraz: Trucos de voz, maquillaje, ropa colorida y un consumado talento como actor.

Disipación: Conocimiento de lo oculto, gestos propiciatorios, trucos de manos y el uso apropiado de ácidos, sales, sulfuro y esquirlas de hierro.

Sueño: Vapores y trozos de tela empapados en sustancias somníferas que actúan en cuanto se inhalan.

Veterano

Marioneta: Hipnosis, sugestión y muñecas vudú.

Heroico

Adivinación: Astrología, lectura de cartas, lectura de la palma de la mano, interpretación de augurios… y algo de talento como médium.

Inventores

Los genios de esta era macabra son gente que muestran uno de los grandes logros de la raza humana: la supremacía de la mente sobre el músculo, capaz de exaltar la vida, las artes y las ciencias, derrotando así a la Muerte.

Con sus inventos, estas personas hacen de las ciudades lugares seguros, equipando ejércitos enteros con nuevas armas; un inventor osado y capaz puede crear maravillas jamás imaginadas.

TRASFONDO ARCANO (CIENCIA EXTRAÑA)

Habilidad arcana: Ciencia Extraña (Astucia).
Poderes iniciales: 1.

Los inventores siguen todas las reglas de Ciencia Extraña que aparecen en el manual de *Savage Worlds*.

Cada poder representa un artilugio que el inventor ha construido. Para activar el objeto suele ser necesario realizar una tirada de Ciencia Extraña. Cuando es lógico que el artilugio utilice otra ha-

bilidad diferente, como Pelear o Disparar, el inventor puede optar por crearlo para que se active con ella en su lugar.

Ultima Forsan no emplea puntos de poder, así que no es necesario ir contando los PP del personaje (ni de ninguno de sus artefactos).

Rechazo y Ciencia Extraña: Los inventos de estos genios renacentistas son bastante inestables. Cuando el usuario saca un uno en el dado de la habilidad arcana utilizada (sea Ciencia Extraña u otra distinta), el poder no se activa y el personaje sufre 2d6 de daño. Además, el artilugio queda dañado y necesitará reparaciones para poder volver a usarse. Este procedimiento lleva 1d3+1 horas de trabajo y requiere una tirada con éxito de Reparar. El aumento reduce el tiempo en una hora.

Nuevos poderes: Siempre que un inventor adquiere la ventaja Nuevo Poder, diseña y fabrica un nuevo artefacto. Si así lo desea, puede volver a elegir un poder que ya conoce, creando un nuevo duplicado del artefacto que ya poseía.

Mantenimiento de poderes: Usar un poder mientras otros artefactos están activos sigue imponiendo la penalización por mantener múltiples poderes, tal y como se indica en la regla *Sin puntos de poder.*

Compartir artefactos: El inventor puede prestar a otros personajes sus artefactos.

Perder un artefacto: Cuando un artefacto se pierde o queda destruido, el inventor que lo construyó puede crear otro semejante en 2d6 horas, siempre que tenga acceso a las herramientas necesarias y materias primas. Para ello debe realizar una tirada de Reparar. Si saca un aumento, reduce el tiempo de construcción a la mitad.

Si, de algún modo, recupera el artefacto original, este estará roto (más allá de cualquier reparación) y no servirá de nada. El personaje no puede obtener “duplicados” gratuitos de sus artefactos.

Poderes de inventor

Los inventores de *Ultima Forsan* solo pueden aprender los siguientes poderes; indicamos también los ornamentos más habituales.

Novato

Armadura: Una coraza hecha a base de capas de aluminio muy, muy finas, capaz de doblarse sobre sí misma de tal modo que ocupe muy poco espacio cuando no se usa o extenderla para cubrir al portador.

Captura: Una serie de cadenas automatizadas, con varios engranajes y bisagras, capaz de atrapar a los oponentes.

Castigo: Espadas serradas, armas mecanizadas, mazas y flagelos rotatorios, virotes taladradores o flechas con cabeza explosiva y muchos otros inventos brillantes, que emplearán la habilidad de ataque apropiada.

Ceguera: Un instrumento hecho a base de lentes prismáticas o pirotecnia.

Desvío: Una chaqueta con numerosas lentes prismáticas cosidas, dispuestas de tal modo que reflejan la mirada y dificultan tomar como blanco al personaje.

Luz/Oscuridad: Lámparas especiales y generadores de humo.

Protección Medioambiental: Un traje completo increíblemente resistente, capaz de usarse en cualquier entorno imaginable.

Proyectil: Una precisa ballesta múltiple con recarga automatizada. Viene equipada con un complejo mecanismo de recarga y conjunto de miras ópticas. Este artilugio usa siempre Disparar.

Trepamuros: Ganchos metálicos, ballestas-polea, botas de succión o pegamentos especiales capaces de sustentar al personaje por paredes y techos.

Velocidad: Botas neumáticas o perneras activadas a base de muelles.

Visión Oscura: Unas lentes especiales capaces de intensificar las fuentes de luz presentes.

Experimentado

Conmoción: Fuegos de artificios y tracas pirotécnicas, capaces de generar molestas chispas y explosiones.

Empujón: Un cañón de aire comprimido especial, capaz de liberar una onda de sonido muy, muy potente.

Veterano

Vuelo: La legendaria "maquina voladora", uno de los instrumentos más complejos y famosos creados por la raza humana.

(REGLA OPCIONAL)

Arcano salvaje

En el Renacimiento macabro de *Ultima Forsan*, las barajas de tarot son objetos muy habituales y la base sobre la que, en el futuro, se construirán todos los mazos de cartas que nosotros conocemos.

Como regla opcional, en vez de usar una baraja de póquer, puedes usar la baraja de tarot a modo de mazo de acción. Para ello, sigue las siguientes reglas:

Elaboración del mazo de acción

Lo primero que debes hacer es preparar la baraja. Separa los arcanos mayores de los arcanos menores (también llamados *triunfos*) y después quita de los arcanos menores los caballeros, que no se usarán. Llegados a este punto, cada jugador debe elegir uno de los arcanos mayores como su "*arcano salvaje*". Cada jugador debe seleccionar un arcano salvaje distinto, no pueden repetir. Apúntalo en la hoja de personaje. Nadie puede elegir el Loco (la única carta que no tiene número) ni la Muerte, que se reserva para el Director de Juego.

Ahora, forma un mazo barajando todos los arcanos menores (menos los caballeros) junto con los arcanos mayores elegidos por los jugadores, el Loco y la Muerte. Haz a un lado el resto de arcanos mayores, pues no se usarán. Ya tienes listo el mazo de acción.

Uso

Durante la partida, comienza la cuenta atrás con los arcanos mayores, que son siempre superiores a los ases. No es necesario ir uno a uno: el Director de Juego simplemente va cantando los valores. Quien tenga la carta correspondiente deberá enseñarla. Los personajes que tengan un arcano mayor desempatarán en función de su número, para después pasar al resto de cartas en su orden normal (as, rey, etc.).

Notas sobre los arcanos mayores:

- **Arcano salvaje:** Cuando un personaje recibe una carta de arcano mayor, la usa como si fuera un comodín normal de *Savage Worlds*. Cuando además es su propio arcano salvaje, el jugador gana también un beni.
- **La Muerte:** Representa siempre al Director de Juego y es su arcano salvaje. Solo funciona como comodín cuando lo recibe el Director de Juego quien, además, gana un beni (que añade a su reserva general).
- **El Loco:** Funciona como un comodín normal de *Savage Worlds*, da igual si lo recibe un jugador o el Director de Juego. Nunca proporciona benis.

Los palos

Los palos del tarot son distintos a los usados en las barajas de póquer, pero iguales a los utilizados en las barajas españolas e italianas de toda la vida: bastos, copas, espadas y oros/pentáculos. Cuando dos o más personajes reciben una carta con el mismo valor, el desempate se resuelve en este orden:

- **Espadas,** que se corresponden con las **picas**.
- **Copas,** que se corresponden con los **corazones.**
- **Oros/Pentáculos,** que se corresponden con los **diamantes.**
- **Bastos,** que se corresponden con los **tréboles.**

Arcanos mayores y palos: Los arcanos mayores siempre funcionan como comodines, así que no necesitan un "palo" en el sentido de aplicar las reglas de *Savage Worlds*. Cuando un jugador recibe un triunfo que no sea el Loco ni su propio arcano salvaje durante una situación donde el palo sea importante (como en ciertas persecuciones o tareas dramáticas), considera que dicha carta siempre se corresponde al palo de bastos/tréboles.



Dirección



partir de aquí, las páginas siguientes son solo para el Director de Juego de Ultima Forsan. *Contienen reglas adicionales y muchos de los secretos de la ambientación.*

Reglas adicionales

Ultima Forsan es un juego en el que valerosos héroes afrontan combates desesperados contra la Muerte y otros horrores. Las siguientes reglas (y ajustes) complementan los existentes en el manual de *Savage Worlds*, dan un mayor peso a las sensaciones únicas de la ambientación y facilitan la experiencia de juego.

El combate de masas contra los muertos

A la hora de representar **combates de masas**, las hordas y ejércitos de muertos vivientes usan una serie de reglas especiales.

Conocimiento (Tácticas): Las hordas de los muertos suelen estar formadas por legiones de cadáveres reanimados, sin nadie que los controle. Esto significa que un general capaz puede exterminarlas sin sufrir grandes pérdidas. Las hordas de muertos incontroladas siempre tiran d4-2 como Conocimiento (Tácticas). Sin embargo, cuando uno o más tiranos lideran el ejército son mucho más peligrosas: en un caso así, emplea el valor de Conocimiento (Tácticas) de su general.

Moral: Cuando las criaturas que forman una horda o un ejército de muertos fallan su tirada de moral, no huyen; en realidad, este resultado significa que, debido a las pérdidas sufridas y a la estrategia superior de su oponente, la masa de muertos está tan desorganizada que es posible dispersarla o barrerla del campo de batalla con relativa facilidad.

Los muertos, sin embargo, no sienten ningún miedo, así que siempre añaden +2 a sus tiradas de moral.

Contagio: Tras cada ronda de batalla, el 50 % de los vivos que hayan caído se añaden al ejército de los muertos, por lo que se debe recalcular el número de contadores en cada bando. ¡Todos los caídos que no sean devorados por los muertos se alzan casi inmediatamente, uniéndose a las filas de sus antiguos oponentes!

Acciones heroicas de los personajes: Los héroes que participan en un combate de masas contra los muertos corren un gran riesgo. Si en la Tabla de Resultados de Acciones Heroicas se indica que el personaje ha sufrido algún daño y

este provoca una o más heridas, será necesario hacer tiradas en la Tabla de Mordiscos y Garras. Considera que todo el daño es producto de un único golpe, da igual la cantidad de heridas provocadas.

Órdenes y renegados

Muchas ventajas profesionales, como Caballero, Inquisidor Teutón, Iscariote, Monje de la Piedad y Odalisca Roja, hacen referencia a una organización u orden específica e incluyen el correspondiente voto de obediencia a la misma. Todo aquel que desee formar parte de la orden/organización en cuestión ha de realizar un juramento de obediencia de por vida. Esta es la causa de que no sea posible pertenecer a más de una de estas órdenes a la vez (ni seleccionar varias de estas ventajas).

Cuando un personaje rompe sus votos, desobedece abiertamente a sus superiores o se rebela contra ellos, pasa a ser un *renegado* (a menudo se emplean otros términos menos agradables, como *chaquetero, traidor,* etc.).

Es posible que el renegado sea aceptado de nuevo entre las filas de la organización, pero para ello deberá enmendar la afrenta de algún modo. Si es culpable de una infracción menor, quizás solo necesite convencer a sus superiores de su inocencia mediante una tirada de Persuadir. Cuando la infracción es más grave, una tirada con éxito de Persuadir aumentará sus posibilidades de perdón si va acompañada del éxito en alguna misión específica. Sea como sea, para ser readmitido en la orden debe reconocer sus pasados errores y dejar inmediatamente de comportarse de ese modo.

El personaje debe aplicar un +2 a su tirada de Persuadir si la conducta que provocó el *lapsus* vino dictada por la necesidad, -2 si la infracción se debió a razones triviales y -4 si actuó de forma maliciosa a conciencia.

Cuando un personaje es rechazado y expulsado de una orden, aplica lo siguiente:

- Ya no se considera parte de la organización y pierde cualquier derecho de hospitalidad que pudiera tener.
- Tampoco deberá obedecer las órdenes de sus superiores en la orden, claro.
- Debe devolver todo el equipo que recibiese; si no lo hace, todo el mundo lo verá como un robo descarado, deshonrando aún más al personaje.
- Si la orden a la que pertenecía tenía una ventaja asociada, conserva sus capacidades.
- Sufre una penalización de -2 a su Carisma cuando trate con cualquiera que conozca su conducta deshonrosa (excepto los enemigos de la orden que le expulsó).
- En función de los hechos que llevasen a su expulsión, es posible que todos los demás miembros de la orden le consideren un enemigo, haciendo todo lo posible por destruirlo.



Viajes y encuentros

En el mundo de *Ultima Forsan*, viajar siempre es algo peligroso. Cuando los héroes emprenden un viaje, deben usar las reglas habituales de encuentros que aparecen en *Savage Worlds*. El Director de Juego sacará una carta del mazo de acción por cada día de viaje. Si se trata de una figura, los héroes tendrán un encuentro o incidente de algún tipo:

- **Corazones:** Consulta PNJ.
- **Diamantes:** Consulta Fortuna.
- **Picas:** Consulta Enemigos.
- **Tréboles:** Consulta Obstáculos.
- **Comodín (especial):** Un encuentro especial, que puede estar relacionado directamente con la aventura jugada o puede tratarse de un encuentro doble. En este último caso, saca dos cartas más y combina sus palos (considera ambas como figuras).

Corazones (PNJ)

EN EL MAR (1D6)

Estos encuentros no suelen ser hostiles, salvo que el navío de los héroes (o ellos) tenga un precio puesto a su cabeza.

(1-3)- Galeón mercante: El navío transporta mercancías de un puerto a otro. Puede haber pasajeros interesantes a bordo. Haz una tirada adicional en la entrada de PNJ de un feudo para ver de quién se trata.

(4-5)- Galera o galeón militar: El navío está cazando piratas o transporta tropas. Es posible que regresen a casa tras un combate reciente.

(6)- Hospitalarios: Un galeón perteneciente a los caballeros hospitalarios (o los caballeros de ultramar si se produce en pleno Atlántico). Estos navíos casi siempre irán acompañados de pasajeros importantes: haz una tirada adicional en la entrada de PNJ de un feudo para ver de quién se trata.

EN LOS YERMOS

Es altamente improbable encontrar viajeros de paso o pequeños asentamientos en los yermos. Si obtienes un resultado de corazones, descártalo y saca otra carta. Cuando esta segunda carta también es de corazones, los héroes se encuentran con algún PNJ, usando los resultados de feudos para ver su tipo exacto. Si es de cualquier otro palo, los héroes se topan con seres hostiles y debes usar las entradas de **Picas (Enemigos)**.

EN UN FEUDO (1D6)

La gente encontrada podría ser otro grupo de viajeros o tratarse de una pequeña estructura habitada, como una granja, una mansión o un campamento. Los PNJ proporcionarán información sobre el área circundante o harán negocios con los héroes.

(1)- Mercaderes (2d6): Probablemente lleven consigo mercancías de algún tipo que querrán vender o intercambiar.

(2)- Hombres armados (2d6): Soldados, patrullas armadas, cazadores de muertos, mercenarios, etc.

(3)- Trabajadores (2d6): Granjeros, leñadores, pescadores, cazadores, etc.

(4)- Religiosos (2d6): Monjes y monjas, peregrinos, un sacerdote de alto rango con su escolta, etc.

(5)- Artistas ambulantes (2d6): Acróbatas, actores, malabaristas, bardos, comediantes, etc.

(6)- Especial (2d6): Un noble, alquimista, inventor o bruja más un pequeño séquito o escolta.

Diamantes (fortuna)

(1-3)- Suerte: Los héroes encuentran un edificio o un naufragio con algo que los héroes podrían encontrar de utilidad.

(4-5)- Alimentos: Caza menor, bancos de peces y otros encuentros similares. Haz una tirada de Supervivencia; si obtienen éxito, los héroes pueden encontrar comida para un día sin necesidad de enlentecer su viaje.

(6)- Desolación: Los héroes ven a lo lejos un asentamiento abandonado. Si estás en alta mar, ignora este resultado.

Picas (enemigos)

El encuentro es de naturaleza violenta, da igual quiénes sean los viajeros.

EN EL MAR (1D6)

(1-4)- Corsario o piratas: Un galeón pilotado por sarnosos perros de mar. ¡Hay un 50 % de que el navío contenga un botín importante!

(5)- Enemigos: Un barco de guerra perteneciente a una facción abiertamente hostil hacia los personajes.

(6)- Barco a la deriva: La tripulación se ha convertido en una horda de muertos. También hay un PNJ a bordo que se puede rescatar. Haz una tirada adicional en la entrada de PNJ de un feudo para ver quién es.

EN LOS YERMOS (1D6)

(1)- Bandidos veteranos (2d6): Si hay ocho o más bandidos, uno de ellos será comodín.

(2)- Manada (3d4): Carcasas o carroñas. ¡Los dados de cantidad pueden explotar!

(3)- Descarriados (1d6): Posesos o furias. ¡El d6 puede explotar!

(4)- Bestia: Un jabalí, oso o 1d6+2 lobos (consulta *Savage Worlds).*

(5)- Bestia infernal: Tira 1d6 adicional.

(1)- Bandada de cuervos infernales.

(2)- Horda de ratas infernales.

(3)- Puerco diabólico.

(4)- Gato lupino (1d4).

(5)- Cerbero (1d6).

(6)- Oso infernal.

(6)- Abominación: Tira 1d6 adicional.

(1)- Hecatónquiro.

(2)- Engusanado (1d6).

(3-4)- Quimera: Una carcasa con dos capacidades especiales.

(5)- Quimera: Una furia con tres capacidades especiales.

(6)- Quimera: Un poseso con cuatro capacidades especiales.

EN UN FEUDO (1D6)

(1-2)- Bandidos (2d6): Si hay ocho o más bandidos, uno de ellos será comodín.

(3)- Enemigos (2d6): Soldados pertenecientes a una facción claramente hostil a los personajes.

(4)- Bestia: Un jabalí, oso o 1d6+2 lobos (consulta *Savage Worlds*).

(5)- Manada (3d4): Carcasas o carroñas.

(6)- Descarriados (1d6): Posesos o furias.

TRÉBOLES (OBSTÁCULOS)

EN EL MAR (1D6)

(1)- Calma chicha: Solo podrás remar y eso si el navío tiene remos.

(2)- Vientos adversos: Aplica una penalización adicional de -2 a la tirada de Navegar diaria para ver cuánto avanza el navío.

(3)- Tormenta: Aplica una penalización de -4 a la tirada de Navegar diaria para ver cuánto avanza el navío.

(4-6)- Clima adverso: Los héroes deben hacer frente a fatiga por frío o calor, según sea más lógico en función de la región y estación en la que viajan. Consulta la sección de **Peligros** del manual de *Savage Worlds* para los detalles.

EN LOS YERMOS O UN FEUDO (1D6)

(1)- Retraso: El río se desbordó, inundando la ribera; el puente se vino abajo, la vegetación es tan densa y enmarañada que cuesta mucho avanzar, etc. Es necesario realizar una tirada de Supervivencia para superar el obstáculo sin perder tiempo o, si no, la duración del viaje aumentará en un día.

(2)- Corrimiento de tierras: La suerte vuelve la espalda a los héroes, quienes pueden verse afectados. ¡Deben hacer una tirada de Agilidad o sufrirán 2d6 de daño! Ignora este resultado si el grupo está viajando en una planicie y haz una tirada adicional en la entrada de PNJ de un feudo para ver a quién se encuentran.

(3-6)- Clima adverso: Los héroes deben hacer frente a fatiga por frío o calor, según sea más lógico en función de la región y estación en la que viajan. Consulta la sección de **Peligros** del manual de *Savage Worlds* para los detalles.



Las reliquias y maravillas son tesoros especiales que aún pueden encontrarse en las ciudades desoladas o edificios abandonados en lo más profundo de los yermos.

Podrían ser el objetivo de una misión específica, una aventura creada con la ayuda del **Generador de aventuras** del Capítulo 7 o entrar en juego de algún otro modo.

Reliquias

Lo primero que el grupo hará si pone las manos encima de una reliquia es identificarla. Estos objetos suelen protegerse dentro de un altar específico, que podría contener alguna inscripción que proporcione pistas sobre la identidad de sus contenidos. En caso contrario, una tirada de Conocimientos Generales (-2) o Conocimiento (Religión) permite identificarla.

Es posible entregar cualquier reliquia a una institución pertinente, que suele recompensar a quien la encuentra con 1d6x500 florines, además de su gratitud y aprecio por el benefactor.

Por otro lado, casi todas las reliquias (las de carácter mundano) pueden entregarse a un artesano para que las integre en un arma o armadura, o transportarlas encima en un pequeño relicario. Para beneficiarse de una reliquia, el personaje debe ser de la correspondiente fe; una reliquia proporciona un beni adicional a su portador (pero el personaje no puede ganar más de un beni de este modo, da igual cuántas reliquias transporte), gracias a la fe que deposita en ella. Otras reliquias especiales pueden contener maná o poseer capacidades especiales aunque, de nuevo, el portador debe pertenecer al mismo credo que la reliquia.

Cabe mencionar en este sentido que la reliquia no tiene por qué ser genuina y, de hecho, la mayoría no lo son. Solo es necesario, sin embargo, que las autoridades religiosas las declarasen genuinas y fueran adoradas durante el paso de los siglos bajo un nombre específico para que sigan siendo efectivas, así como que tanto los fieles como el sacerdocio las busquen. ¡Eso significa que si el personaje decide o descubre que la reliquia es falsa, no tendrá ningún beneficio de ella, pues sabe que ha sido falsificada!

A continuación hay varios ejemplos de reliquias, divididos según credos.

Reliquias cristianas

Reliquias mundanas: El anillo de san José, trozo de madera de la Santa Cruz, el cordón de san Francisco, el diente de santa Apolonia, la quijada de san Teodoro, la mano de san Procopio, una piedra del portal de Belén, la coleta de santa Clara.

Reliquias con maná: El vial con la sangre de san Jenaro, el vial con la sangre de san Pantaleón, el corazón de san Nicolás, un clavo de la Santa Cruz o las espinas de la corona que llevó Jesús, sudarios, velos, fragmentos de la Piedra de la Deposición, etc.

Tabla de reliquias

1d100	Tipo de reliquia
01-60	*Reliquia mundana:* Estas reliquias no tienen ningún efecto específico aparte de su valor intrínseco y el beni que los fieles del credo correspondiente ganan por poseerlas.
61-90	*Reliquia con maná:* Además de su valor intrínseco y el beni, estas reliquias tienen 1d4 dosis de maná, bien esparcidas en el objeto en sí o dentro de un vial de cristal, vidrio o metal precioso. Cuando se extrae, consume o utiliza el maná, se convierte en una reliquia mundana.
91-95	*Arma bendita:* Estas reliquias son armas o armaduras que antaño pertenecieron a algún santo, profeta o campeón de la fe. Son capaces de infligir daño permanente a la progenie (ver ejemplos).
96-100	*Reliquia única:* Existen reliquias excepcionales capaces de proporcionar conocimientos perdidos, capacidades especiales o sustancias extraordinarias.

El bastón de san Pedro (arma sagrada): Una vara que inflige +1d6 al daño contra la progenie de la Plaga. En manos de un monje de la piedad adquiere los mismos valores que un báculo claveteado, pero pesa solo dos kilogramos.

La espada de san Galgano (arma sagrada): La legendaria espada del santo es una poderosa reliquia capaz de causar +1d6 al daño a la progenie de la Plaga.

La lanza de san Jorge (arma sagrada): La legendaria lanza del santo matador de dragones es una poderosa reliquia capaz de infligir +1d6 al daño a la progenie de la Plaga.

La coraza de san Flavio (arma sagrada): Este pectoral de coraza (armadura +3) añade +2 a las tiradas de absorción de heridas capaces de transmitir la Plaga.

La moneda de Judas (reliquia única): Se trata de una de las treinta monedas de plata que Judas recibió como recompensa por traicionar a Jesús. Si el héroe es cristiano, perderá uno de sus benis iniciales por sesión.

Los guantes episcopales de san Mauricio (reliquia única): Estos guantes, con brocados de oro y plata, proporcionan un punto de armadura en los brazos; los monjes de la piedad ganan +2 a las tiradas de absorción de heridas capaces de transmitir la Plaga.

El Santo Grial (reliquia única): Su valor económico es de 4d6x500 florines y contiene 4d4 dosis de maná.

Reliquias islámicas

Reliquias mundanas: Un fragmento de la Piedra Negra de la Kaaba, una copia muy antigua del Corán, una jamsa de plata, un mechón de los cabellos de Mahoma, sellos sagrados de Salomón, pergaminos con la descripción de los profetas.

La espada de Mahoma (arma sagrada): Esta cimitarra es una reliquia poderosa, capaz de infligir +1d6 al daño a la progenie de la Plaga.

La lanza de Buraidah (arma sagrada): Esta punta de lanza perteneció al portaestandarte de Mahoma. Puede colocarse en una lanza de infante, lanza de jinete o incluso una pica e inflige +1d6 al daño a la progenie de la Plaga.

La capa de ibn Zuhayr (reliquia única): Un al-barsarkun u otro guerrero de la fe puede usar esta capa para añadir +1 a las tiradas de absorción de heridas capaces de transmitir la Plaga.

El sello de Mahoma (reliquia única): Añade +2 a las tiradas de absorción de heridas capaces de transmitir la Plaga.

Reliquias hebreas

Reliquias mundanas: Una trozo de piedra perteneciente al antiguo Templo de Jerusalén, un pergamino sagrado, una menorah.

Reliquias con maná: Lámparas del primer templo, resina del Sinaí.

La hoja de Judith (arma sagrada): Esta daga otorga la ventaja Golpe a la Cabeza a su portador.

La honda de David (arma sagrada): Esta honda proporciona la ventaja Disparo a la Cabeza a su portador.

La vara de Aaron (arma sagrada): Una vara de madera de aspecto anodino, pero cuyo peso es solo dos kilogramos.

La espada de Samuel (arma sagrada): Esta poderosa espada de origen judío causa +1d6 al daño a la progenie de la Plaga.

La estrella plateada de David (reliquia única): Añade +2 a las tiradas de absorción de heridas capaces de transmitir la Plaga.

Reliquias paganas, universales y gitanas

Reliquias mundanas: Máscaras sagradas, pergaminos proféticos, collares de huesos o dientes, amuletos y talismanes de cualquier tipo.

Reliquias con maná: Los restos de Sara la Negra, partes del cuerpo desmembrado de Osiris, la cabeza de Orfeo, huesos de los antiguos héroes helenos, momias, sal de Gomorra, restos de los ángeles.

La lanza de Aquiles (arma sagrada): Inflige +1d6 al daño contra la progenie de la Plaga.

La coraza de César (arma sagrada): Este pectoral de placa (armadura +3) añade +1 a las tiradas de absorción de heridas capaces de transmitir la Plaga.

Ancila (arma sagrada): Este escudo sagrado posee los valores de un escudo grande pero pesa solo la mitad que un escudo mediano.

***Excalibur, Durandal, Joyeuse, Tizona* y otras espadas famosas (arma sagrada):** Todas ellas añaden +1d6 al daño contra la progenie de la Plaga.

La vara de Moisés (arma sagrada): Este bastón inflige +1d6 al daño contra la progenie de la Plaga. En manos de un monje de la piedad usa los mismos valores que un báculo claveteado, pero solo pesa dos kilogramos.

Sello zoroástrico/Sello de Salomón (reliquia única): Añade +2 a las tiradas de absorción de heridas capaces de transmitir la Plaga.

Arcilla usada por Prometeo (reliquia única): Contiene 1d4 dosis de ambrosía (pág. 109).

Los huesos de los gigantes (reliquia única): Contiene 1d4 dosis de ambrosía (pág. 109).

El Arca de la Alianza (reliquia única): Contiene 1d6 urnas, cada una llena con 1d12 dosis de maná.

Maravillas

Las maravillas son ingenios científicos increíbles u objetos arcanos y misteriosos que prometen poder y conocimientos a quien dedique su tiempo a estudiarlos y utilizarlos. De un modo similar a las reliquias, puedes usar los ejemplos de la tabla siguiente para crear tus propias maravillas, convirtiéndolas en el objetivo de una aventura específica, premios o tesoros.

Es necesario identificar y comprender el funcionamiento de una maravilla antes de poder utilizarla (al menos, en la mayoría de los casos). Suele ser suficiente con una tirada de Conocimientos Generales (-2) u otra habilidad de Conocimiento (0) que sea apropiada.

Numerosos alquimistas, eruditos y nobles con interés en estas cosas comprarán encantados una maravilla si se la ofrecen. A no ser que el objeto especifique otro precio, asume que la recompensa por su venta es de 1d6x500 florines.

Tomos, planos y otros documentos

Los personajes no siempre serán capaces de leer un escrito cuando lo encuentren. Puedes hacer una tirada de 3d6 en esta tabla para determinar un idioma de forma aleatoria cuando no quieras usar uno en concreto.

Mediterráneo y Europa occidental (3d6):

(3)- Tira en la otra tabla.
(4)- Griego.
(5)- Hebreo.
(6)- Árabe o turco.
(7)- Francés.
(8)- Alemán.
(9-10)- Florentino.
(11-12)- Latín.
(13)- Húngaro.
(14)- Castellano o portugués.
(15)- Danés.
(16)- Inglés o gaélico.
(17)- Copto.
(18)- Enoquiano.

Europa oriental y septentrional (3d6):

(3)- Tira en la otra tabla.
(4)- Griego.
(5)- Hebreo.
(6)- Árabe o turco.
(7)- Latín
(8)- Alemán.
(9-10)- Danés.
(11-12)- Polaco.
(13)- Húngaro.
(14)- Florentino.
(15)- Rutenio.
(16)- Inglés o gaélico.
(17)- Tártaro.
(18)- Enoquiano.

Tabla de maravillas

1d100	Tipo de maravilla
01-15	*Armadura mecanizada:* Una pieza de armadura mejorada. Tira 1d6 para determinar la pieza exacta: **(1-2)** brazal, **(3-4)** yelmo, **(5)** pectoral, **(6)** grebas.
16-17	*Astrolabio del destino:* Hace falta una tirada de Astucia (-2) para comprender cómo funciona este complejo instrumento astrológico. Si lo emplea un alquimista, descubrirá si la posición diaria de las estrellas influencia de forma positiva o negativa la creación de pociones. El alquimista tirará 1d6 para ese día: con un seis, todas las pociones hechas ese día ganan +1 a su tirada de activación.
18	*La máscara de hierro:* Un yelmo completamente cerrado, equipado con una serie de barras metálicas que ejercen presión en varios puntos del cráneo. Cuando se usa en la cabeza de un muerto, inhibe por completo su agresividad sin matarlo, convirtiéndolo en una obediente marioneta. En cuanto se retire la máscara, el muerto se comportará de nuevo con normalidad. Para colocar la máscara es necesario derrotar primero a la criatura o inmovilizarla mediante una maniobra de presa (-2).
19	*Capa funeraria:* Este manto se crea cosiendo la piel desollada de unos cuantos muertos: su capucha tiene la forma de una cabeza embalsamada. El interior es de lana de salamandra para proteger al portador de la contaminación. Quien vista esta prenda es casi "invisible" a los ojos de los muertos más débiles, como aquellos con Astucia de tipo (A) y (M). El usuario solo puede activar la capa si no está ya enzarzado C/C con los muertos. Para ello deberá hacer una tirada de Agilidad; si tiene éxito se vuelve invisible para los muertos siempre que no corra y solo haga acciones gratuitas. Deberá repetir la tirada al comienzo de cada turno.
20	*Tablilla enoquiana:* Este objeto está cubierto por completo de inscripciones en una lengua que muy pocos eruditos conocen, el enoquiano. Un personaje en posesión de este texto puede estudiarlo una vez por rango. Si tiene éxito en una tirada de Astucia (-4), aprenderá dicho idioma. Cada tablilla adicional que encuentre añade una bonificación acumulativa de +1 a la tirada.
21-45	*Proyecto de ingeniería:* Planos y fórmulas que explican cómo construir un ingenio. Con una tirada de Astucia con éxito, un inventor puede comprender sus secretos y ganar, de forma gratuita, la ventaja Nuevo Poder asociada al objeto.
46-65	*Tomo alquímico:* Un antiguo texto que describe las propiedades de la materia y sus transmutaciones. Con una tirada de Astucia con éxito, el alquimista desentraña sus secretos y aprende un nuevo poder (elegido por el Director de Juego) de forma gratuita.
66-70	*Tabla esmeralda:* Un alquimista que logre hacerse con uno de estos preciados tomos puede estudiarlo una vez por rango. Si tiene éxito en una tirada de Alquimia, aprende un nuevo poder a su elección o reduce el coste de los ingredientes de un poder que ya conozca a la mitad (mínimo 1 florín).
71-95	*Grimorio:* Un texto cabalístico o hermético. Si tiene éxito en una tirada de Brujería, la bruja puede aprender un nuevo poder (elegido por el Director de Juego) de forma gratuita.
96-100	*Xerión:* Esta pequeña petaca contiene un fluido con extraordinarias propiedades alquímicas que ningún alquimista ha sido capaz de recrear desde la primera vez que se encontró. Si se usa para crear una poción, hace la misma inmune al deterioro por el paso del tiempo y la caducidad. La petaca contiene suficiente fluido para 3d6 usos.



Los secretos de Ultima Forsan

En este apartado encontrarás los secretos más profundos de *Ultima Forsan*; puedes hacer buen uso de ellos en la campaña que aparece en el **Capítulo 6** o los escenarios creados con el generador de aventuras que se encuentra en el **Capítulo** 7.

Usa esta información con cuentagotas, haciendo que los jugadores deban sudar la gota gorda por cada pizquita que descubran.

El origen de la plaga

Todo lo que los eruditos más sabios saben a ciencia cierta sobre el origen de la Plaga es que es el resultado de un proceso alquímico realizado en un reino muy lejano por un hombre muy culto llamado Abramelech, más conocido por su apodo, *El Alquimista*. Nadie sabe si la Plaga surgió de sus alambiques por accidente o si se trata de un resultado buscado; todo lo que sabemos es que, por algún tiempo, logró mantener bajo su control esta *Magnus Opus Nigrum*, su gran obra oscura, hasta que se infectaron tanto él como otra gente, cuyo número exacto se desconoce. Después se harían llamar progenitores. No se sabe el lugar exacto donde ocurrió esto, pero todo apunta a una región remota y apartada de Asia central, el "Reino del Preste Juan". De acuerdo a ciertas personas, El Alquimista aún vaga por el mundo, buscando una forma de curar la Plaga que causó o, quizás, disfrutando con los resultados de su obra.

Una cura para la plaga

No existe cura para la Plaga. Al menos, aún no. Muchos eruditos, doctores de la Plaga, alquimistas y brujas de todas las esquinas de los nuevos reinos buscan de forma desesperada esta panacea, probando y retocando todo tipo de recetas y remedios, aunque siempre sin éxito. Toda esta investigación, sin embargo, ha tenido otros efectos positivos, como el desarrollo de la ciencia médica en general y nuevas medidas quirúrgicas y sanitarias mucho más avanzadas de lo que se podría esperar para el siglo XIV. La última esperanza, el cauterio, la misericordia y la muerte piadosa han logrado limitar el contagio y el dolor que provoca, impulsando la creación de numerosas fórmulas calmantes, tonificantes y curativas, así como ungüentos que han mejorado el nivel de salud general de la población superviviente.

Pero… ¿y la Plaga?

Ahora mismo, muy poca gente conoce los efectos del maná, la ambrosía y la mandrágora y a nadie se le ha ocurrido todavía combinar estas sustancias o usarlas de otro modo para desarrollar una cura más potente. Esta sería la senda que habría que seguir para crear la mítica *triaca*, capaz de combatir la Plaga.

El maná es eficaz si se usa sobre un *morituro* en las primeras fases de infección, pues es capaz de sanarlo de un único contagio, pero es extremadamente raro e imposible de recrear de forma artificial. La mandrágora, por otra parte, es venenosa para los muertos, pero también tóxica para los puros, infectados y *morituri*.

Respecto a la ambrosía, se trata de una sustancia aterradora e inestable, capaz de generar horribles monstruos solo con tocarla. Sin embargo, también tiene otras propiedades misteriosas que podrían desempeñar un papel fundamental a la hora de crear una fórmula capaz de curar la Plaga.

El objetivo de los eruditos es obtener una sustancia que pueda reproducirse con facilidad en un laboratorio y, de conseguirlo, administrarla a los puros antes de su exposición a la Plaga para inmunizarlos a la misma de una vez por todas. Otros investigadores van más allá, planteando la hipótesis de que esta misteriosa *triaca* podría tener efectos beneficiosos sobre los infectados, bestias infernales, tiranos y estregas, y devolverlos a la normalidad.

Sin embargo, nadie con dos dedos de frente cree que sea posible crear una cura eficaz para los muertos, quimeras y abominaciones, pues están demasiado alterados por la Plaga y sus efectos son ya irreversibles.

El atramento y sus misterios

El atramento es la horrenda sustancia que impregna los cuerpos de los muertos, bestias infernales y abominaciones, extendiendo la Plaga a su paso. En cierto sentido, la Plaga en sí no es más que el propio atramento, pero su paso por una infinidad de cadáveres y criaturas lo ha alterado y corrompido de tal modo que los anfitriones actúan a la vez como portadores, alimento y método de reproducción. La naturaleza de esta horrible sustancia sigue siendo desconocida incluso para los médicos de la Plaga más capaces. Actúa como una infección inteligente, un organismo simbiótico, insidioso y enfermizo, que se adapta lentamente a sus anfitriones humanos y al entorno que lo rodea. Es esta misteriosa naturaleza la que otorga a los tiranos la capacidad de manipular otra progenie de la Plaga, actuando como vínculo entre estos seres inteligentes y otras criaturas semejantes, aunque inferiores. A pesar de las creencias de algunos eruditos, no es la mente del tirano (ni su fuerza de voluntad) lo que ejerce control sobre los muertos y bestias infernales, sino la mayor potencia y calidad del atramento presente en su cuerpo. Los hombres ven cada progenie como un ser monstruoso distinto, pero en realidad la Plaga es un único ser, dividido en numerosos cuerpos que, de algún modo, permanecen vinculados en todo momento.

Puros e infectados

Los infectados son un nuevo tipo de ser humano, nacido o alterado hasta el punto de adaptarse a un mundo invadido por la Plaga. Desde un cierto punto de vista, son tanto una evolución de la raza humana como de la propia Plaga; desde otro, son una especie de compromiso entre la raza humana y su enemigo más terrible: el atramento.

Sea como fuere, los infectados son portadores de la Plaga, inmunes a la misma y capaces de infectar a los puros a través de su sangre. También son un problema tangible e indiscutible cuando mueren, momento en que se transforman en posesos ávidos de carne y sangre humana.

Aunque la sangre de un infectado está totalmente contaminada, su saliva y otros fluidos corporales no, lo que permite a esta nueva raza reproducirse con normalidad.

La relación entre puros e infectados es muy compleja, pues la reproducción entre ellos crea híbridos. Padres puros podrían tener progenie infectada (algo que, aparentemente, ocurre de forma natural en uno de cada diez nacimientos) mientras que lo opuesto también parece suceder, aunque con mucha menos frecuencia. Los matrimonios mixtos son infrecuentes, de tal modo que es imposible predecir con seguridad la naturaleza de su progenie, pues aún no se ha descubierto ningún patrón estable. No hay, sin embargo, estadios intermedios entre puro e infectado: los descendientes de estas uniones pertenecen siempre a una u otra raza.

Un gran porcentaje de los embarazos que impliquen a uno o más padres (o antepasados) infectados acaban con el fallecimiento prematuro de la madre y el niño. Sin embargo, esto no impide que tanto puros como infectados intenten vivir sus vidas con normalidad; las historias sobre torturados amantes, uno de cada raza, son uno de los temas más en boga de la actualidad, llegando por igual tanto a los palacios de los nobles como a las plazas públicas de los nuevos reinos.

Los infectados y los monstruos

Los infectados están igual de expuestos que los puros a los ataques de los muertos, bestias infernales, quimeras y abominaciones, quienes destrozarán encantados sus cuerpos para darse un atracón de carne fresca. Sin embargo, las heridas de estas criaturas no provocan la infección o la primera muerte de la víctima. La víctima recupera la salud y fuerzas de acuerdo a las reglas estándar de curación natural. Y, al igual que los puros, el infectado puede emplear benis para absorber las heridas, aunque no tiene necesidad de amputar o cauterizar nada, pues él ya sobrevive sin problemas al contagio de la Plaga. Por esta razón, los infectados nunca ganan el beni ni la ventaja Estoicismo de los *morituri*.

En todos los demás aspectos, los infectados son seres vivos y miembros de la especie humana,

incluso si algunos eruditos los consideran monstruos (como los tiranos o estregas) pues, al igual que estos, son progenie de la Plaga, a medio camino entre la vida y la muerte, pero reteniendo su inteligencia y metas como los demás seres humanos.

Sin embargo, cuando un infectado muere todo esto cambia. Regresa a la vida en muy poco tiempo como muerto viviente y, de forma más específica, como un peligroso poseso.

Al igual que un puro podría sobrevivir al contagio y transformarse en un infectado durante su primera muerte (consulta **Reglas de ambientación**), algunos infectados fallecen de forma menos traumática, convirtiéndose en estregas.

Estregas

Las estregas son un tipo de progenie de la Plaga muy raro, casi desconocido. Son infectados quienes, al morir, en vez de convertirse en posesos, lentamente derivan hacia un estado intermedio, una especie de muerte capaz de imitar a la vida, todo ello mientras retienen intactas sus facultades mentales. Desde el instante en que sucede su segunda muerte, las estregas dejan de envejecer, aunque comienzan a pudrirse, secarse y perder masa hasta convertirse en pálidas momias. Sus corazones dejan de latir, la sangre ya no circula por sus cuerpos y los pulmones dejan de funcionar. Su anatomía es muy similar a la de los tiranos, aunque menos poderosa y capaz de soportar el esfuerzo. Pueden vivir durante siglos en este estado y, dado que su existencia es relativamente novedosa, nadie sabe en realidad cuán larga puede ser su inhumana longevidad.

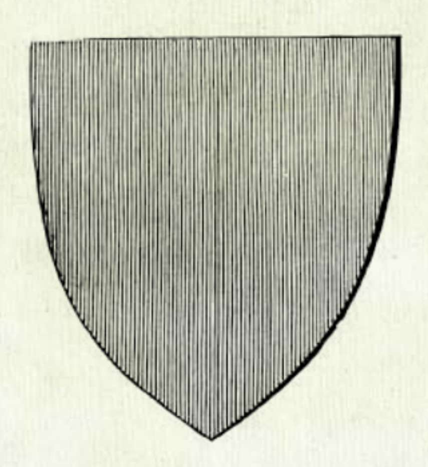
Las estregas no son tan crueles como los tiranos, ni sienten una imperiosa necesidad de alimentarse de carne y sangre humana, pero sus vidas se centran en la preservación de su existencia y la constante lucha por enlentecer la progresiva “momificación”. Este hecho, junto con su aspecto, las convierte en proscritos a los ojos de puros e infectados, forzándolas a vivir como ermitaños aislados, más odiados y temidos que los propios infectados.

Año tras año, junto con su aspecto humano van perdiendo su humanidad interior, transformándose en sepulcrales criaturas acostumbradas a vivir en criptas solitarias y polvorientas, que recurren a la necromancia o el misticismo en un desesperado intento de preservar sus cuerpos o hallar el significado de su nueva existencia.

En términos de reglas y mecánicas, consulta la ventaja **Más Allá del Umbral** en la página 63.

La ambrosía y los progenitores

Poca gente sospecha de la existencia de los progenitores, seres mucho más poderosos que los tiranos y aún más monstruosos que las abominaciones. Se trata de los primeros individuos que fueron afectados por la Plaga, en el corazón de







Asia central, en el mítico Reino del Preste Juan. Todos los progenitores que aún existen han sobrevivido durante más de dos siglos; se trata de seres extremadamente poderosos, cuya astucia, vigor y fuerza son muy superiores al del resto de progenie. Dos de ellos son el Sultán Negro de Jerusalén y Erlik Kan de Tartaria; lo malo es que no son los únicos de su especie y muchos otros de sus pares están repartidos por todo el mundo. Los cuerpos de los progenitores no supuran atramento, sino ambrosía, una sustancia que usan para crear sirvientes leales y muy poderosos.

Roja y densa, la ambrosía representa la forma original, o primordial, del atramento y su extrema sublimación. La ambrosía es una sustancia muy peligrosa y la cantidad más ínfima es capaz de transformar a quien entre en contacto con ella en una terrible y letal quimera.

Definiremos una dosis de ambrosía como la cantidad que entra en un vial: un par de gotas de esta sustancia tiene la capacidad de transformar instantáneamente a quien la beba en un monstruo terrible, aumentando tanto su tamaño como energía vital; también provoca entre una y cuatro alteraciones (consulta la entrada de **Quimeras,** pág. 170, en el bestiario). La ambrosía tiene este efecto tanto entre los puros, infectados y *morituri* como en la progenie de la Plaga.

Toda la progenie de la Plaga es el resultado de una cadena de contagios que puede retrotraerse hasta uno de los progenitores y el atramento que corre por sus venas es una versión más débil de la ambrosía de ese progenitor. Por ello, cualquier cura o sustancia alquímica basada en la ambrosía de un progenitor solo actuará sobre la variante de la Plaga que se origina directamente de su persona.

La gran mayoría de muertos, bestias infernales, quimeras y abominaciones que pueden encontrarse en la región mediterránea descienden del Sultán Negro.

Los santos y el maná

Los rumores sobre la existencia de santos (mortales que parecían ser totalmente inmunes a la Plaga) se han multiplicado durante las últimas décadas. Es fácil distinguir a los santos de los infectados, pues un suave aroma a flores y ensalmos emana de sus cuerpos, ya estén vivos o muertos. No se sabe muy bien cómo, pero la progenie de la Plaga percibe también este "olor", que genera en ella una sensación de rechazo físico y, en ciertos casos, incluso les impide acercarse a su fuente. En opinión de muchos eruditos, en el cuerpo de los santos se encuentra el secreto para derrotar a la Plaga; aunque muchos son vistos como nuevos mesías, en todos los demás aspectos los santos son personas absolutamente normales. Ningún médico de la Plaga ha podido "examinar" a un santo, pero algunos teorizan que estos individuos podrían ser algún tipo de anticuerpo desarrollado por la raza humana contra la Plaga. De hecho, no solo su cuerpo es inmune a la infección, sino que también produce una sustancia capaz de provocar la huida de la progenie, actuando como veneno para el atramento.

Esta milagrosa esencia se denomina *maná.* El maná parece una sustancia blanquecina y lechosa, con un fuerte aroma floral e increíbles efectos sobre la Plaga. En ocasiones, es posible extraerlo de los cuerpos incorruptos de los santos del pasado, pero algunos alquimistas afirman que también es posible destilarlo a partir de los cuerpos de santos vivos.

Definiremos una dosis de maná como la cantidad que entra en un vial: un par de gotas de esta sustancia tiene los siguientes efectos:

- Cuando se usa contra la progenie (bien mediante ataques de toque o en viales arrojadizos), causa 1d6 de daño y no es posible regenerar las heridas resultantes, como si se tratase de un ácido o daño por fuego. Se puede cubrir con una dosis de maná un arma cuerpo a cuerpo o hasta cuatro cabezas de flecha/virote/proyectil, en cuyo caso se añadirá +1d6 al daño del arma. En el caso de armas C/C, tan pronto como la hoja entre en contacto con el objetivo (incluso si no logra causar heridas) se consume o pierde. En las armas a distancia se consume el maná en cuanto se haga la tirada de ataque (incluso si no logra golpear al blanco).
- Si se aplica una dosis de maná a las heridas de un *morituro* antes de que haya transcurrido una hora desde la infección (la "hora de pie-

dad"), este puede realizar una tirada de Vigor. ¡Con éxito, los efectos de la infección se desvanecerán a ojos vista y quedará curado por completo! Cuando la infección viene provocada por más de una herida, será necesario usar una dosis de maná por herida infectada.

- Cuando un puro se ve infectado de la Plaga mediante el miasma, la presencia de maná podría evitar que el contagio logre enraizar dentro del cuerpo; si este inhala durante suficiente tiempo los efluvios de una dosis de maná dentro de la hora de piedad, evitará por completo el contagio. La dosis de maná perderá su efectividad tras usarse de este modo.
- Cuando un puro ingiere atramento, el maná puede impedir que el contagio enraíce dentro de su cuerpo. Deberá consumir también una dosis de maná antes de que haya transcurrido la hora de piedad.
- Si se permite que una dosis de maná se evapore al aire libre, crea una zona de efluvios balsámicos capaz de impregnar una plantilla de tamaño mediano durante doce horas antes de que pierda su efectividad. Toda la progenie de la Plaga con Astucia de tipo (M) evitará la zona a no ser que se vea obligada físicamente a entrar en ella.

Respecto a lo que concierne al maná, los infectados se consideran progenie de la Plaga.

Mandrágora

La mandrágora es una planta natural que mucha gente conoce a causa del veneno que se puede extraer de ella (debe ingerirse para que se produzca el envenenamiento). Cuando un puro lo consume, la mandrágora es solo un veneno letal (0) –consulta **Peligros** en *Savage Worlds*–, pero si se obliga a la progenie de la Plaga a tragarlo (del modo que sea), la mandrágora ataca el atramento de forma muy violenta, de tal modo que se considera veneno letal (-2). Si la víctima no logra resistir el veneno, sus efectos serán los siguientes:

- **Infectado:** Primera muerte en 2d6 rondas; regresa después de entre los muertos como un poseso en 1d6 rondas.
- **Muertos y bestias infernales:** Muerte definitiva en 2d6 rondas.
- **Quimeras, abominaciones y estregas:** Muerte definitiva en 2d6 minutos.
- **Tiranos:** Inconsciencia durante 2d6 minutos para después convertirse en posesos.

Con un éxito en la tirada de Vigor contra el veneno, la progenie de la Plaga sufre además una herida (nótese que esto supone que los Extras quedan fuera de combate incluso si la superan). Con un aumento, la progenie sufre un nivel de fatiga en vez de herida y dos o más aumentos evitan por completo los efectos negativos de consumir mandrágora.

Los efectos que la mandrágora tiene sobre la Plaga, sin embargo, hacen de ella un elemento fundamental en la búsqueda de la *triaca;* de momento, la mandrágora es el único veneno conocido efectivo contra la progenie de la Plaga, capaz de ignorar su inmunidad a las sustancias venenosas.

Más allá de los progenitores: nephelim e inmortales

Las leyendas más terribles de esta era macabra nos hablan sobre criaturas incluso más poderosas y misteriosas que los progenitores. Existiría una desconocida raza primordial, que en algunos tomos prohibidos se denomina nephelim, relacionada de algún modo con la Plaga, aunque el cómo y el por qué son completamente desconocidos por ahora.

Y no solo eso, también hay historias sobre individuos que vagan por el mundo (o se encierran en sus guaridas secretas) con vidas increíblemente largas, facultades sorprendentes y oscuras intenciones. Cada uno de ellos es un ser independiente y distinto a los demás, incluso si el origen de su naturaleza sobrenatural siempre parece estar vinculado a la Plaga de un modo u otro. Se les conoce bajo el nombre colectivo de inmortales. El Herético, El Alquimista, Koshej y el Judío Errante, mencionados en este libro, son todos inmortales.

Descubrir los secretos de los inmortales es una tarea solo al alcance de héroes de rango Legendario.



El secreto de Marco Polo



continuación presentamos una campaña introductoria para Ultima Forsan. *Es de cuatro episodios y está diseñada para entre tres y seis héroes de rango Novato. Nuestros protagonistas serán contratados por el sabio Melquisedec de Nueva Venecia para recuperar uno de los tesoros de Marco Polo. Desde Nueva Venecia deberán viajar a la antigua Venecia, después a Otranto y, finalmente, a Salerno, donde se oculta el tesoro que buscan.*

Sumario general de la campaña

En esta corta campaña, dividida en cuatro episodios, el sabio Melquisedec de Nueva Venecia pide a los héroes que se lancen a la caza de un tesoro, recorriendo toda la Italia macabra en busca de la fortuna de Marco Polo y el valiosísimo grimorio alquímico que contiene.

Los héroes forman su grupo y abandonan Nueva Venecia, cuya naturaleza cosmopolita permite a los jugadores generar e interpretar cualquier tipo de personaje. El anciano cabalista Melquisedec convoca a los héroes y les encarga la tarea de encontrar el tesoro, explicándoles que se pueden quedar con todo lo que contenga, además de financiar la expedición, a cambio de un libro sobre alquimia, llamado *El libro del sol,* que la familia Polo trajo consigo a Italia desde Catay. Tras abandonar Nueva Venecia, los héroes navegan hasta las ruinas de la antigua metrópoli en busca del diario de Marco Polo, pero Sabellicus, el alquimista gris, un astuto adversario lleno de recursos, les persigue. El diario confirma las pistas, indicando que la localización del tesoro y la clave para acceder a él se encuentran en el castillo de Otranto, un alcázar del sur de Italia perteneciente actualmente al Reino de Hungría. El grupo debe entrar a escondidas en la fortaleza para obtener estas pistas. Finalmente, tanto los héroes como sus perseguidores convergen en la ciudad de Salerno, lugar donde el tesoro está escondido, y exploran la peligrosa mazmorra mecánica que lo guarda y protege.

Trasfondo para el director de juego

Melquisedec ha sido honrado en sus intenciones y petición. Todo lo que dice y explica a los héroes es cierto: el viejo cabalista solo está interesado en un grimorio llamado *Shams al-Ma'arif* (Árb. "el Sol de la Sabiduría" o, como es más conocido, *El libro del*

sol) y cuando los héroes encuentren el tesoro de los Polo, este les permitirá quedarse con él.

Sin embargo, Melquisedec no ha descubierto la existencia del tesoro y del grimorio por sí solo. Solo oyó los rumores de su existencia a otro grupo de gente que iba a partir a por él.

En realidad, las primeras pistas de su existencia proceden del alquimista Sabellicus, un erudito de la corte del noble francés Thomas Linche de Bastión de France, un lugar cercano a Argel. Linche era un conde-obispo del Imperio Franco, así como comandante de los caballeros de san Galgano, pero fue expulsado de la orden y exiliado debido a su laxitud moral, corrupción y supuestas denuncias como infector. Tras eso se retiró con su séquito a sus posesiones de ultramar, que se encontraban en la costa berberisca, acompañado por sus caballeros de mayor confianza, cómplices todos ellos en sus maldades, y su "consejero de la corte", el propio Sabellicus. Mientras estudiaba algunos documentos pertenecientes a un erudito sarraceno local, Ibn Ali al-Buni, Sabellicus descubrió la existencia de su *Libro del sol,* un tomo en donde había condensado todos los conocimientos mágicos, alquímicos y ocultistas árabes, un libro que supuestamente ofrecía a su propietario la clave para alcanzar la eterna juventud y la piedra filosofal. Gracias a los recursos de su patrón, Linche, Sabellicus zarpó del lugar en un navío lleno de hombres de armas de su confianza en busca del grimorio.

Su primer descubrimiento fue que, mucho antes del inicio de la Plaga, una familia de comerciantes venecianos, la familia Polo, había comprado el libro durante su viaje de retorno a Italia desde el lejano oriente. Sabellicus optó por visitar Nueva Venecia y contactar allí con los sabios de la *Corte de'Sortileghi* (la Corte de los Magos), pero estos, en vez de ayudarlo, informaron a Melquisedec. El sabio cabalista pretende adelantarse a Sabellicus y hacerse con el grimorio antes de que caiga en sus malignas garras y estudiarlo en busca de una cura para la Plaga.

Con este fin, encarga a los héroes la misión de recorrer Italia y les reserva pasaje en el pequeño navío del capitán Largo Sevillano con la esperanza de que lleguen a su destino antes que Sabellicus y sus secuaces. ¡El viaje promete estar lleno de sucesos inesperados y peligros!

Episodio uno: De plomo y oro

Introducción para los jugadores

Existen dos Venecias. Una de ellas, la Venecia original, es una desolación, un lugar terrible donde acechan la muerte y el horror de la mano de los ahogados, innumerables cadáveres animados adaptados a las aguas de los canales y la Laguna Negra, que surgen por todos lados: en la costa de las islas cercanas, por los estrechos canales y calles o los edificios y los sótanos de numerosos palacios, inundados por el mar.

La otra es Nueva Venecia, fundada desde cero por los mercaderes, vecinos y nobles que lograron huir de la antigua Venecia; hoy en día es la bulliciosa capital de la isla de Candía (Creta) y el centro de los dominios venecianos supervivientes.

Nueva Venecia es una de las ciudades más ricas y cosmopolitas de los nuevos reinos del oeste. Aquellos de noble familia que lograron escapar a la caída de la antigua capital hicieron trasladar sus pertenencias y riquezas a este lugar, construyendo nuevos palacios y torres en torno al amplio puerto, un auténtico bosque de mástiles lleno a rebosar en todas las épocas del año. A la vez, capitanes y mercaderes levantinos, francos, húngaros, griegos y sarracenos invaden los *sesteri* (la palabra veneciana para "barrios") de la ciudad, determinados a forjarse un lugar en el puñado de *fondachi* estratégicamente colocados que existen, donde todo el mundo es bien recibido (incluso los infectados) siempre que traiga consigo dinero y poder. La arquitectura de Nueva Venecia es una inusual combinación de estilos orientales y occidentales, con rasgos europeos, asiáticos y africanos. Las mezquitas se codean con sinagogas y catedrales, que crecen todas en las mismas plazas. La pirámide copta donde se aloja el necropolitano de Venecia, construida en el mismo corazón del gueto infectado, añade otra pizca más al exotismo del lugar.



En sus calles pueden verse nobles y sacerdotes, mercaderes, aventureros y espías procedentes de todo el viejo mundo y sus mercados rebosan con mercancías oriundas de un millón de lugares.

Mientras vagabundean por sus zocos y callejuelas, cada uno de vuestros héroes recibe un misterioso mensaje.

Trasfondo para el director de juego

Jorius Sabellicus, también conocido como el alquimista gris por la capa y guantes de lana de salamandra que lleva siempre, es un erudito a medio camino entre alquimista, necromante e inventor. Tras zarpar de la corte de su señor feudal, Thomas Linche de Bastión de France, Sabellicus llegó a Nueva Venecia con su escolta de paladines renegados y pasó una gran cantidad de tiempo en la Corte de los Magos y el gueto infectado en busca de información que pudiera llevarle hasta *El libro del sol*. Estudió los viejos papeles de los nobles que lograron escapar a la caída de Venecia y descubrió que una copia de este grimorio, escrito por Ibn Ali al-Buni, había llegado a la corte de Kublai Kan, en el lejano oriente, donde se entregó como regalo a la familia Polo y que estos lo trajeron con ellos de regreso a Venecia. El grimorio pasó a formar parte del tesoro de su miembro más famoso, Marco Polo, cuya localización secreta solo era posible descubrir consultando su diario personal, aún oculto entre las ruinas de la Venecia original.

Las investigaciones de Sabellicus, sin embargo, también despertaron el interés de Melquisedec, quien está dispuesto ganarle por la mano a Sabellicus y hacerse con *El libro del sol* antes que él, enviando su propio grupo de agentes a la vieja capital, donde deben encontrar el diario antes que el alquimista gris.

Melquisedec reunirá a los héroes en la taberna El Gallo Dorado, donde les encargará la misión. En su camino hasta el lugar, los héroes deberán hacer frente a los guardias que protegen la misteriosa Corte de los Magos, oculta entre los recovecos más oscuros del gueto infectado de Nueva Venecia. Si los héroes aceptan hacerse cargo de la misión, chocarán con el arma secreta de Sabellicus: el caballero de plomo, un androide filosofal enviado para destruirlos.

Escena primera: un mensaje sellado en oro

Cada héroe recibe una misteriosa misiva, escrita con tinta dorada sobre una hoja de pergamino hexagonal doblado y sellado con lo que parece oro puro. Habrán encontrado el mensaje en el alféizar de la habitación de la posada que ocupen (inaccesible desde el exterior), alguien lo deslizará disimuladamente en su bolsillo o lo entregará un chavalín de la calle, quien desaparecerá inmediatamente entre la muchedumbre. En todos los casos, el mensaje está escrito en el idioma que mejor conozca el personaje, aunque su contenido siempre es el mismo:

> *"Más allá de las negras puertas de hierro, donde los gatos gobiernan y los hombres sirven, cuando la luna se alza sobre las mansiones y las puertas cierran sus goznes, allí tiene lugar la Corte de los Magos, mientras un Gallo Dorado de ágiles patas da vueltas y vueltas a su alrededor.*
>
> *Se necesitan vuestros servicios con desesperación y grande es la recompensa".*

Escena segunda: el toque de queda

El mensaje, que procede de Melquisedec, apunta hacia la misteriosa Corte de los Magos, un lugar legendario oculto dentro del gueto de infectados, así como la forma de encontrarlo.

Si los héroes hacen algunas pesquisas, se enterarán de que, de acuerdo a los rumores, la Corte de los Magos se oculta en algún lugar del gueto de los infectados de la ciudad, pero la mayoría de vecinos de esta lo consideran una solemne tontería: ¡una plaza con casas y laboratorios de brujas, alquimistas y necromantes entre los laberínticos callejones y patios interiores del gueto!

Los infectados solo pueden entrar en el resto de barrios de la ciudad durante el día y, mientras es de noche, deben respetar un estricto toque de queda en el gueto, al que solo puede accederse de forma oficial a través de una puerta muy bien protegida. Si hay infectados entre los héroes, ya sabrán esto y que deben estar dentro del barrio antes de

que caiga la noche, cuando se cierran las puertas, y no podrán abandonarlo hasta la siguiente aurora. Ya sea de forma individual o en grupos, los héroes deberán encontrar una forma de entrar en el gueto tras el toque de queda. Podrían:

- Ocultarse en el lugar durante el día mediante una tirada de Sigilo (o disfrazarse como infectados mediante una tirada de Persuadir). El fallo significa que los guardias escoltan al personaje fuera del gueto.
- Si son infectados, se verán obligados a pasar la noche en una de las posadas llenas de humo del gueto.
- Mediante una tirada de Callejear (-2) escucharán rumores y encontrarán uno de los pasajes secretos que atraviesan los sótanos y túneles subterráneos bajo Nueva Venecia.
- Mediante una tirada de Alquimia (0) o Notar (-2) podrían identificar una serie de símbolos alquímicos dibujados con carboncillo en los muros de ciertos callejones y almacenes que comunican por un pasadizo secreto con el gueto.
- También es posible saltar desde los tejados cercanos a alguno de los edificios del gueto. Para ello hacen falta dos tiradas de Agilidad (el fallo causa 2d6+2 de daño por la caída, que puede reducirse a la mitad con una segunda tirada de Agilidad).
- Hay una chiquilla, de unos doce años, descalza y vestida como una gitanilla, que llevará al gueto por una serie de callejones casi inaccesibles a quien le pague lo suficiente.

Una vez dentro del gueto, durante la noche, los héroes notarán que su presencia no pasa desapercibida. Una patrulla de guardias de la ciudad seguirá a los héroes más patosos y aparecerá casi por sorpresa en el patio donde los personajes se encuentren dispuestos a detenerlos y apresarlos por romper el toque de queda.

Guardias de la ciudad (número de héroes): Se trata de un puñado de guardias especialmente bocazas y arrogantes, dispuestos a colgarse una medallita deteniendo a los héroes. Contendrán los golpes de sus pesadas mazas con cabeza de madera para causar solo daño no letal. Si es necesario, disponen de un silbato con el que llamar la atención de más guardias, pero preferirán salir corriendo si al menos se deja fuera de combate a la mitad del grupo. En este caso, sin embargo, el barrio pronto se verá inundado por más guardias que peinarán el lugar casa por casa en busca de los aventureros.

GUARDIA DE LA CIUDAD

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: +0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).
Habilidades: Callejear d4, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6.
Equipo: Armadura de cuero (+1), maza de madera (FUE+d6).

Escena tercera: la corte de los magos

Tras derrotar a los guardias (y, quizás, dejarlos durmiendo un par de horas en algún almacén), los héroes se encuentran perdidos entre los estrechos callejones y patios interiores del gueto. Algunas tiendas aún están abiertas y, en cierta plaza, encontrarán un puñado de gatos reunidos, atraídos por los trozos de peces que un vendedor de pescado algo borracho les arroja de vez en cuando. Nadie, y menos aún el beodo tendero, contestará preguntas sobre la Corte de los Magos.

Si los héroes esperan en el lugar, tan pronto como la luna asome entre los edificios que rodean el patio y el maullido de los gatos aumente mientras pelean por los restos, el vendedor de pescado decidirá que es hora de cerrar su tienda, lanzando a los felinos el pescado que aún tenga sin vender. Cuando cierre el negocio, revelará un estrecho y bajito pasaje en el muro, oculto hasta el momento por la puerta de la casa.

El pasadizo lleva a la Corte de los Magos: un patio interior aún más oscuro y derruido rodeado por edificios amenazadores, humeantes laboratorios, casas encantadas y áticos llenos de secretos cabalísticos. Agitado por la brisa nocturna, también puede verse un emblema, colgando de su cadena sobre la puerta de lo que parece una posada: El Gallo Dorado.



Escena cuarta: el Gallo Dorado

El único cliente existente en El Gallo Dorado es un anciano con aspecto de ser un erudito sabio y competente, quizás un alquimista o un hechicero de algún tipo. El anciano se presentará como Melquisedec, estudioso y cabalista, diciendo que ha hecho acudir al grupo porque tiene una propuesta de negocios que hacerles. Ha seleccionado a cada uno de los héroes mediante una serie de oráculos, dados de hueso y monedas de bronce que lanza y consulta cada vez que va a abrir la boca, como si le indicasen qué puede o no decir.

Melquisedec, quien parece saber muchas cosas de los personajes, introducirá a cada miembro del grupo ante sus compañeros para después centrarse en el tema que los ha llevado hasta allí:

"En cuatro horas, una tartana dedicada al comercio zarpará hacia Trieste transportando un cargamento de especias. Su capitán, Largo Sevillano, es un amigo de confianza. Él os aceptará a bordo, llevándoos hasta la antigua Venecia.

En algún lugar de la ciudad se encuentra el diario de Marco Polo… es posible que hayáis oído hablar de él. Fue un famoso mercader y viajero que vivió antes de que la Plaga barriera el viejo mundo. La familia Polo recorrió la Ruta de la Seda varias veces, llegando hasta la corte de Kublai Kan, quien en esa época era señor de toda Catay. Tras años de viajes y aventuras por tierras desconocidas, Marco regresó a Italia, donde reunió y organizó sus tesoros, diarios de viaje y secretos.

Parece ser que, entre los cofres llenos de gemas preciosas que se dice que atesoraba, había también un grimorio, escrito en árabe por un sabio maestro, que contenía numerosos secretos hoy perdidos. Este grimorio se envió originariamente a Kublai Kan como regalo al señor de Catay. Os proporcionaré los medios y herramientas necesarios para buscar y encontrar el tesoro de Marco Polo. Todo lo que os pido a cambio es ese grimorio, llamado El libro del sol. *No estoy interesado en el resto del tesoro.*

¿Qué os parece mi propuesta?".

Escena quinta: el caballero de plomo

Melquisedec y los héroes estarán aun negociando los términos de su acuerdo cuando un fuerte sonido de pesados pasos procedente del exterior interrumpirá la conversación, haciendo temblar el suelo, la jarra y los vasos de cristal que haya sobre la mesa.

El anciano ojea el exterior a través de una ventana manchada de hollín y, tras examinar la noche durante unos segundos, exclama: *"¡Nos ha encontrado! ¡Sabellicus nos ha encontrado! ¡Ha enviado su caballero de plomo para destruirnos!"*. Instantes después, un enorme androide filosofal de origen teutónico revienta la puerta de la posada y, como un auténtico torbellino de espadas, se lanza sobre los héroes y el resto de ocupantes, destrozando a su paso sillas, mesas y otro mobiliario, mientras hace pedazos las jarras llenas de licor y arroja las velas y lámparas al suelo. En unos instantes, el lugar se convierte en una pesadilla de llamas y golpes entrecruzados, mientras el incendio llama la atención de los guardias de la ciudad que vigilan el barrio.

Caballero de plomo

Se dice que el monje dominico Albertus Magnus construyó un prototipo de "hombre mecánico" en el monasterio de Colonia unos setenta años antes del estallido de la Plaga. Siglos después, el monje y alquimista Basil Valentine redescubrió este primer modelo y, gracias a sus estudios sobre ese sabio filósofo, lo utilizó como base para la creación de los famosos "androides filosofales teutónicos", construidos en los monasterios espagiristas germanos. Nadie sabe a ciencia cierta cómo este pesado prototipo acabó en posesión de Sabellicus.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4, Espíritu d4, Fuerza d10, Vigor d10.
Paso: 4; **Parada:** 6; **Dureza:** 10 (3).
Habilidades: Notar d4, Pelear d8.
Capacidades especiales:

- **Armadura +3:** Gruesas capas de coraza metálica. Los ataques apuntados entre las placas (-2) no infligen daño extra, pero permiten ignorar el valor de armadura.

- **Constructo:** +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; no sufre daño adicional de los ataques apuntados; inmune al veneno y enfermedades; no sufre penalización por heridas.
- **Frenesí mejorado:** El caballero de plomo puede realizar dos ataques de Pelear por turno sin penalizaciones. Esta capacidad solo se activa cuando haya sufrido una o más heridas.
- **Impávido:** Inmune al miedo e Intimidar.
- **Maza:** Los enormes puños del caballero causan FUE+d6 de daño.
- **Tamaño +1:** ¡El caballero de plomo mide casi dos metros y medio de alto!

Reglas especiales para el encuentro

Fuego: Al comienzo de la segunda ronda haz que cada jugador tire 1d6; si alguien obtiene un 1, las llamas presentes golpean una parte de su cuerpo, determinada de forma aleatoria (usa la Tabla de Heridas Críticas). ¡El personaje sufre 1d10 de daño por fuego!

El personaje habrá prendido en llamas y deberá invertir una ronda completa (junto con una tirada de Agilidad) para extinguirlas. Si falla, seguirá sufriendo 1d10 por turno y deberá tirar de nuevo 1d6; un nuevo seis incrementa el daño en otro d10 adicional.

Humo: A partir de la cuarta ronda de combate, si los personajes siguen dentro de la taberna deberán comenzar a realizar tiradas de Vigor por ronda o sufrirán un nivel de fatiga a causa de la asfixia por el humo.

Guardias: Si nadie interviene antes para apagar las llamas, al final de la sexta ronda de combate el fuego atrae a un pequeño grupo de vecinos y 1d6+1 guardias. Estos no tendrán muy claro qué está ocurriendo, pero una tirada de Persuadir es suficiente para que ayuden a combatir al caballero de plomo.

Epílogo

Cuando el autómata haya sido derrotado, Melquisedec revelará el resto de detalles, esta vez sin dejarse nada, relacionados con la empresa.

"No somos los únicos que buscamos el tesoro de Marco Polo. Un hombre llamado Sabellicus, el alquimista gris, ya ha partido en busca del diario e intentará llegar a Venecia antes que vosotros. Es un erudito rudo y sin escrúpulos, un hábil alquimista, necromante e inventor. Ha sido él quien ha enviado ese autómata contra nosotros. Sabellicus llegó a Nueva Venecia en un barco muy bien equipado y tiene con él una escolta de caballeros renegados que no se detendrá ante nada. Literalmente. Deberéis hacer frente a estos implacables adversarios y llegar antes que ellos a la antigua Venecia. ¿Seguís interesados en el trabajo?"

Melquisedec sacará a los héroes del gueto con rapidez a través de una serie de estrechos callejones y túneles, llevándolos directamente hasta los muelles, donde les espera la *Pandora*, la pequeña tartana del capitán Largo. Antes de despedirse, les entregará unas cartas que deben llevar a Hilaire Aschenbach, en la antigua Venecia, con el fin de que les preste ayuda. El capitán se presentará poco después, desplegará las velas y zarpará inmediatamente.

"Cuando la Pandora alza el ancla, os estudiáis unos a los otros, aún sin estar seguros de si hicisteis lo correcto embarcándoos en esta aventura…".





Episodio dos: El diario de Marco Polo

Introducción y sumario del episodio anterior

Apenas han transcurrido unos cuantos días desde que el anciano cabalista Melquisedec reuniese a los héroes en la Corte de los Magos de Nueva Venecia y les confiase una misión llena de aventuras y misterio. Deben encontrar el tesoro de Marco Polo, no importa dónde se halle escondido, y llevar al viejo cabalista un grimorio escrito en árabe titulado *El libro del sol*, la única pieza de toda la fortuna de los Polo que le interesa. Los aventureros se pueden quedar con el resto del tesoro que encuentren.

Los héroes han aceptado el encargo, embarcándose de una tartana mercante capitaneada por un tal Largo Sevillano, amigo de confianza de Melquisedec. Largo les llevará donde necesiten a lo largo de las costas mediterráneas, pero su ayuda consistirá casi exclusivamente en eso.

Su primera parada son las ruinas de la antigua Venecia, donde los héroes deben buscar a una tal Hilaire Aschenbach y entregarle unas cartas que Melquisedec ha preparado para ella, convenciéndola de que ayude a los héroes a encontrar el diario de Marco Polo.

Trasfondo para el director de juego

Los adversarios de nuestros héroes (Sabellicus, el alquimista gris y sus hombres) les siguen los pasos de cerca y llegarán a la Laguna Negra de Venecia poco después que ellos. Mientras los héroes exploran el palacio de los Polo, Sabellicus ataca a Aschenbach y sus piratas infectados, matando a varios (que se convierten en posesos). Cuando la situación en el barco de Aschenbach se descontrola, Sabellicus y sus hombres huyen de regreso a su navío, ocultándolo tras una de las islas a la espera de que los héroes regresen.

Escena primera: la moribunda Venecia, recostada en el mar

El viaje a bordo de la tartana *Pandora* (un navío de poco más de quince metros de eslora, con camarotes del tamaño de armarios y apenas sitio para contenerlos a ellos y al capitán) transcurre sin incidentes. El capitán Largo es un trotamundos encantador y canallesco, capaz de contar a los héroes alguna de sus aventuras o enseñarles una o dos cosas que no sepan sobre los nuevos reinos. A bordo, los personajes deberán ayudarlo a pilotar el navío y realizarán todo el trabajo necesario, pero Largo les prohibirá que inspeccionen la bodega.

"Hay en ella algunas sorpresas que deberían seguir siendo secretas…" –dirá si le preguntan.

En Nueva Venecia, Melquisedec indicó a los héroes que buscasen a los lazaretos y su líder, Hilaire Aschenbach, a quien deben entregar un paquete sellado que contiene un mensaje confidencial para ella y una pequeña fortuna en diamantes.

Durante la noche, los gritos de las anguilas chillonas resuenan en la oscuridad. Largo pilotará la embarcación a través de las plácidas aguas de la Laguna Negra, llevando al grupo de héroes hasta un gran navío anclado cerca de la costa, un pequeño "palacio" flotante residencia de Hilaire y su pequeño séquito de guardias, secuaces y marineros, entre los que destaca Otelo, el enorme segundo de la pirata. Todos ellos son infectados, pues estos son los únicos que pueden sobrevivir mucho tiempo al miasma y peligros de la Laguna Negra.

Otelo lanza un cabo a los héroes, permitiendo que suban a bordo mientras la *Pandora* continúa su viaje hacia Trieste. Gracias a la carta de Melquisedec, los lazaretos ofrecen a los héroes sus mejores habitaciones, decoradas con paneles de madera lacados con oro, tapices y pinturas antiguas.

Hilaire recibirá a los héroes y escuchará sus peticiones, tras lo cual responderá:

"Marco Polo regresó a casa desde el extremo oriente trayendo consigo tres objetos de valor incalculable. Uno de ellos es el Shams al-Ma'arif, el Libro del sol, *un grimorio repleto a reventar, literalmente, de símbolos mágicos, planos algebraicos, dibujos de talismanes y secretos olvidados. Se dice que contiene los principales secretos del ocultismo musulmán. Hace siglos, una copia de este libro se envió más allá de las tierras de Zoroastro, entre los bárbaros y tártaros de Asia, hasta el gran kan de Catay. No se sabe si los Polo robaron el libro al gran rey o si este se lo entregó como regalo para que pudieran llevarlo de regreso al oeste. Sea como sea, se cree que este Libro del sol, que podría ser la última copia existente del tomo, regresó a Italia junto al enorme tesoro de los Polo y debería estar aún entre sus pertenencias.*

La única forma de descubrir las pistas que llevan a su tesoro se encuentran en el antiguo palacio de la familia Polo. Hace varios años envié a mis hombres a registrar el lugar, ordenándoles traer cualquier cosa que pudiera parecerles útil, pero parece ser que, además de ser una guarida de ahogados, el palacio también amenaza con derrumbarse y está lleno de trampas.

Haré que algunos de mis chicos os escolten hasta allí, pero es mejor que no subestiméis los peligros que oculta ese lugar".

Escena segunda: muerte en los canales

Aschenbach proporciona a los héroes un bote y un guía, un tal Cecchin, quien al parecer suele desempeñar tareas como esta con regularidad. Viste un grueso tabardo y sombrero de ala ancha. El grupo embarca en su bote, un vehículo muy estrecho de unos diez metros de largo con bordada muy baja, apenas sobre el agua, y dos lámparas para iluminar el camino.

El palacio de los Polo está rodeado por canales en dos de sus flancos, mientras que los otros dos reposan contra sendos edificios y está parcialmente derrumbado. Posee dos pisos y la estructura principal del edificio tiene dos pequeñas torres a cada lado. Utilizando la góndola de Cecchin, los héroes pueden llegar hasta una arcada inundada que, probablemente, antaño se usó para cargar y descargar las mercancías. La parte de atrás del palacio, plana y sin adornos, domina un pequeño patio con una escalinata exterior que va directamente al segundo piso, así como unas amplias puertas abovedadas que llevan al primero. La atmósfera general es sombría e inquietante, con una húmeda bruma que el viento arrastra desde los canales y casi asfixia el entorno y a quien se introduce en él.

Tan pronto como los héroes estén a una docena de paladas del edificio, se producirá un movimiento repentino en el agua que los rodea; el sonido de las olas anuncia que los ahogados están a punto de atacarlos.

Ahogados (tantos como héroes presentes): Se trata de adversarios lentos y patosos, hinchados y blanquecinos por la constante inmersión en la Laguna Negra. Vagan también entre las ruinas devoradas por la vegetación de la parte seca de la ciudad y suponen un gran peligro si atacan el bote de Cecchin pues podrían volcarlo. Además, el clamor del combate atraerá a más ahogados presentes en las cercanías y pronto la única solución posible será huir al interior del palacio de los Polo y hacerse fuertes en su interior.

AHOGADOS

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.

Paso: 2; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.

Habilidades: Nadar d4, Notar d4, Pelear d6.

Capacidades especiales:

- **Garras:** FUE+d4.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **Movimiento acuático:** Tienen Paso 10 nadando.
- **Muerto:** Las criaturas tienen todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Paso desgarbado:** No pueden correr.

Reglas especiales para el encuentro

¡No se acaban!: Tras la primera ronda, los héroes podrán notar en la distancia que más y más ahogados se van acercando al lugar. A partir de la segunda ronda, añade 1d6-3 ahogados más al combate que se unirán a la refriega (bien surgiendo del agua o arrastrándose por tierra firme) a 1d10+6 pasos de distancia del grupo (a unos veinte metros de media).

Escena tercera: el palacio de los Polo

Dentro del palacio lo único que pueden hacer es comenzar a buscar el libro entre el mobiliario podrido y estropeado de sus decrépitas habitaciones cubiertas de moho y telarañas.

Los héroes pueden hacer una tirada de Notar para explorar cada sección del palacio: primer piso, sótanos, segundo piso y tercer piso. Saca una carta del mazo de acción cada vez que uno de los jugadores falle la tirada de Notar.

Corazones: Una pila de loza y viejas botellas se viene abajo sobre el personaje, quien debe hacer una tirada de Agilidad para evitar sufrir un nivel de fatiga (lo recuperará a las veinticuatro horas).

Diamantes: En un corredor estrecho, el suelo de madera cede, amenazando con provocar una dolorosa caída. El personaje debe tener éxito en una tirada de Agilidad o sufrirá 2d6+2 de daño.

Picas: Al abrir una puerta, ¡una trampa de muelle lanza sobre el personaje una oxidada y vieja lanza! El personaje debe tener éxito en una tirada de Agilidad (-2) o sufrirá 2d6 de daño.

Tréboles: Parte de la techumbre se derrumba sobre la cabeza del personaje, quien debe hacer una tirada de Vigor con éxito para evitar sufrir un nivel de fatiga (lo recuperará a las veinticuatro horas).

El interior del palacio

Primer piso: Entre los cascotes y muebles podridos, los héroes pueden encontrar una trampilla que lleva al sótano, así como las escaleras que dan a los pisos superiores. El descansillo de las escaleras entre el primer y el segundo piso no es seguro. Saca una carta por cada personaje que lo cruce: cuando uno de ellos saque tréboles, se viene abajo y el personaje debe hacer una tirada de Agilidad con éxito o sufrirá 2d6+2 de daño.

Sótano: Está compuesto por dos pequeñas habitaciones llenas de madera podrida. El suelo está cubierto de unos cuantos centímetros de apestosa agua estancada que, además, está helada. En una esquina hay lo que parece una pila de cascotes cubiertos de mejillones y que, en realidad, es un **Mejillonero** (pág. 169), casi petrificado.

Segundo piso: Una horda de murciélagos ha anidado en las habitaciones del segundo piso y huirá volando a través de las ventanas rotas en cuanto los personajes suban por las escaleras. Si logran superar la tirada de Notar, encontrarán un pequeño anillo de oro (por valor de cien florines) entre el estropeado mobiliario.

Tercer piso (Torre): La puerta de una de las habitaciones que da al segundo piso parece estar cerrada con llave. Se trata de una imponente puerta de madera de roble de Dureza 10 que solo cederá ante una tirada de Fuerza (-2) o un ataque apropiado capaz de infligir al menos diez puntos de daño. También es posible superarla mediante una tirada con éxito de Forzar Cerraduras (-2). Al abrirla, salta inmediatamente una trampa de lanza (consulta **Picas** en la sección anterior).

Los archivos de la familia Polo: Más allá de esa puerta hay una habitación llena a rebosar con papeles, documentos, carpetas y legajos que se

El diario de Marco Polo

El diario de Marco Polo parece haber sido escrito por un tal Rustichello, compañero de celda de Marco Polo en una prisión genovesa tras una desafortunada batalla, ya en época de la Plaga. De acuerdo a sus indicaciones, entre las increíbles descripciones que incluye de las tierras orientales, el tesoro iba a ser la herencia de las tres hijas de Marco, Fantina, Bellella y Moretta. Lo escondió mientras regresaba a casa de sus viajes para evitar que los ansiosos cobradores de impuestos del dogo (y sus propios parientes, aún mucho más avariciosos) le echasen mano.

Como medida de seguridad adicional, Marco parece haber ocultado las indicaciones sobre cómo encontrarlo y una "llave" en Otranto, confiándolas a una de sus parientes de confianza, dama de compañía de la señora de la ciudad, quien debía entregarlo a sus hijas. El tesoro en sí parece ocultarse en una bóveda mecánica cuya localización Marco Polo se cuidó mucho de no revelar a nadie, incluyendo Rustichello.

Aparte de su valor como pista, el diario parece estar lleno de cosas interesantes y curiosas: quizás uno de los héroes decida hacer fortuna publicándolo como lectura de entretenimiento.

arraciman en sus estantes, cajones y muebles. En esta habitación los héroes hallarán el diario de Marco Polo con una tirada de Notar.

Escena cuarta: el moro de Venecia

Cuando recuperen el diario, los personajes pueden regresar a la góndola de Cecchin. Tras atraer con ella a los ahogados y perderlos en los canales, el hombre regresará a recogerlos.

Cecchin los lleva de regreso al *Bucintoro*, donde Otelo les lanzará un nuevo cabo por la borda, como en su visita anterior.

Sin embargo, el navío alberga una terrible sorpresa para ellos: Sabellicus ha visitado el lugar cuando ellos no estaban, matando a varios de los lazaretos quienes, al ser infectados, se han transformado en temibles posesos; por su parte, los supervivientes se han hecho fuertes en la bodega. El navío está infestado de muertos y, con diferencia, el peor de todos sus enemigos será el enorme Otelo. Sabellicus y sus hombres se han retirado a su propio navío, donde esperan desde una distancia segura a que los posesos les hagan el trabajo sucio.

POSESOS (UNO POR CADA DOS HÉROES)

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8.

Habilidades: Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Trepar d6.

Capacidades especiales:

- **¡A la garganta!:** Cuando luchan desarmados, los posesos buscan los puntos débiles del oponente de forma instintiva. Con un aumento en su tirada de ataque golpearán en la localización con menos armadura del blanco.
- **Armas:** Los posesos recuerdan cómo usar armas y, a menudo, las esgrimen C/C para matar a los vivos antes de devorarlos. Casi todos fueron en vida soldados o guerreros expertos.
- **Frenesí mejorado:** Puede hacer dos ataques de Pelear por turno sin penalizaciones por múltiples acciones.
- **Garras/Mordisco:** FUE+d6.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.

OTELO

El moro de Venecia es un poseso, como los demás, pero también Comodín.

Tras derrotar a los posesos, los héroes pueden liberar a Aschenbach y al resto de su tripulación superviviente, quienes les contarán lo ocurrido, proporcionándoles una descripción del alquimista gris y sus secuaces. En ese instante el navío de Sabellicus surge de detrás de una isla cercana y se dirige hacia ellos, pero una descarga de bombarda lo golpea de lleno y optan por huir: ¡la *Pandora* ha regresado!

Epílogo

Mientras Sabellicus y sus hombres ponen pies en polvorosa, el capitán Largo da la bienvenida a bordo de su tartana a los héroes y les urge a embarcar. La *Pandora* tiene más sorpresas a bordo, pero no conviene permanecer mucho tiempo en la Laguna Negra o perseguir al navío de Sabellicus, ni siquiera con la ayuda de los lazaretos.

Es mucho mejor navegar de regreso al sur, hacia Otranto, su siguiente destino.

Episodio tres: El castillo de Otranto

Introducción y sumario de los episodios anteriores

Hace ya un tiempo, el anciano cabalista Melquisedec reunió a los héroes en la Corte de los Magos de Nueva Venecia para encomendarles una misión peligrosa y llena de aventuras. Debían encontrar el tesoro de Marco Polo allí donde estuviese escondido y llevarle de regreso *El libro del sol,* un grimorio escrito en árabe. Era la única pieza de la colección de Marco Polo que le interesaba, podían quedarse el resto para ellos.

Los héroes aceptaron el encargo y zarparon en una tartana perteneciente al capitán Largo Sevillano, un amigo de confianza de Melquisedec. Largo debe llevarlos a donde necesiten, por toda la costa mediterránea, en busca del tesoro.

Tras hacerse con el diario de Marco Polo en las ruinas de la Venecia original, los héroes descubrieron que este había entregado los documentos relacionados con el tesoro y una llave a una de sus parientes, dama de compañía de la señora de la ciudad de Otranto. Por ello, los personajes deben encaminarse a Otranto y buscar allí dichos documentos.

Trasfondo para el director de juego

En las ruinas de Venecia el alquimista Sabellicus, rival de Melquisedec, casi logra arrebatar el diario a los héroes, pero el navío del capitán Largo Sevillano es muy veloz y dejó atrás con facilidad a sus perseguidores. Sabellicus no conoce (o no debería) los contenidos del diario, o a dónde se dirigen, pero planea seguirles y, cuando desembarquen y entren en una ciudad, deducir lo que pretenden. Cuando descubra que los héroes han solicitado una invitación al castillo del duque Conrado, se les adelanta. En el banquete, los héroes se encontrarán allí al alquimista, quien ha contado al duque que están intrigando contra su persona. Mucho más directo que el intrigante Sabellicus, el duque de Otranto resuelve con rapidez el problema: hace envenenar a los héroes, arrojándolos después a una celda hasta que pueda torturarlos e interrogarlos a gusto.

Los héroes deberán descubrir una forma de escapar de las mazmorras del castillo, encontrar lo que buscan y abandonar la ciudad.

Escena primera: Otranto

Otranto es una ciudad fuerte y bien defendida que domina las aguas aledañas desde su puerto fortificado. Las murallas, las torres y el castillo son antiguos; aún desprenden una sensación de poder, sombrío pero inexpugnable, pese a que muestran algunos derrumbes. Otranto pertenece al Principado de Benevento que, a su vez, es una provincia del Reino de Hungría, la más grande de todas las nuevas naciones del oeste. La ciudad desempeña un papel fundamental en las relaciones del Reino de Hungría con el sur de Italia y sus muelles siempre están



llenos de navíos de guerra y mercantes; los primeros tienen mucha utilidad en las frecuentes escaramuzas contra la Liga Adriática y los piratas mediterráneos. El duque Conrado gobierna la ciudad desde su castillo; es un infectado, como la mayoría de la nobleza local. También es pariente del vaivoda de Benevento y, como él, gobierna sus dominios con puño de hierro, recurriendo a cuestionables métodos tradicionales, como la tortura, los castigos corporales en público, la amputación de miembros, marcas al fuego y ejecuciones sumarias en la plaza pública de todos aquellos que considere culpables de algo.

Las mazmorras de Otranto son uno de los lugares más temidos de todo el reino y ocupan varios niveles bajo el castillo.

De acuerdo al diario de Marco Polo, su prima Maddalena solía vivir en el castillo como dama de compañía de la señora del castillo de la época. Durante su viaje de regreso del este, el mercader veneciano confió a su prima la localización del tesoro junto con una carta y la llave, ambos objetos necesarios para su recuperación, que debía entregar a sus hijas cuando alcanzasen la mayoría de edad. No está claro qué habitación del castillo pudo ocupar Maddalena, pero dado que el interior de la plaza no ha cambiado en siglos, las cámaras de la dama debían encontrarse en el ala noble del castillo.

Pero los héroes primero deben encontrar una forma de que los inviten al interior del castillo. No será fácil, pues tanto el duque como su chambelán son gente severa, arrogante y muy suspicaz. Algunas posibilidades serían:

- Un paladín de san Galgano o una odalisca roja que parezcan "convincentes" en sus papeles serán invitados al castillo, pues se trata de huéspedes de honor que habrán sido enviados como representantes de sus respectivos señores.
- El interés del duque por la alquimia y las ciencias mecánicas es bien conocido. Un alquimista, inventor (o incluso una bruja) que sepa cómo darse importancia podría ser invitado al castillo para charlar de ciencia con el duque. Una tirada de Callejear es suficiente para descubrir este interesante detalle.
- Mattheus Tafuri, un joven astrólogo vecino de la ciudad, es amigo de Melquisedec y podría ayudar a los héroes a infiltrarse en el castillo, obteniendo una invitación para él mismo y presentando a los héroes como ayudantes. Hará falta una tirada de Persuadir para inducir a Mattheus a ayudarlos.
- Si todo lo demás falla, los héroes podrían hacerse pasar por aristócratas, embajadores, prelados u otras personas importantes. Deberán superar una tirada de Persuadir (-2) para aplacar las sospechas del duque y su chambelán.

Escena segunda: Se ha escrito un crimen

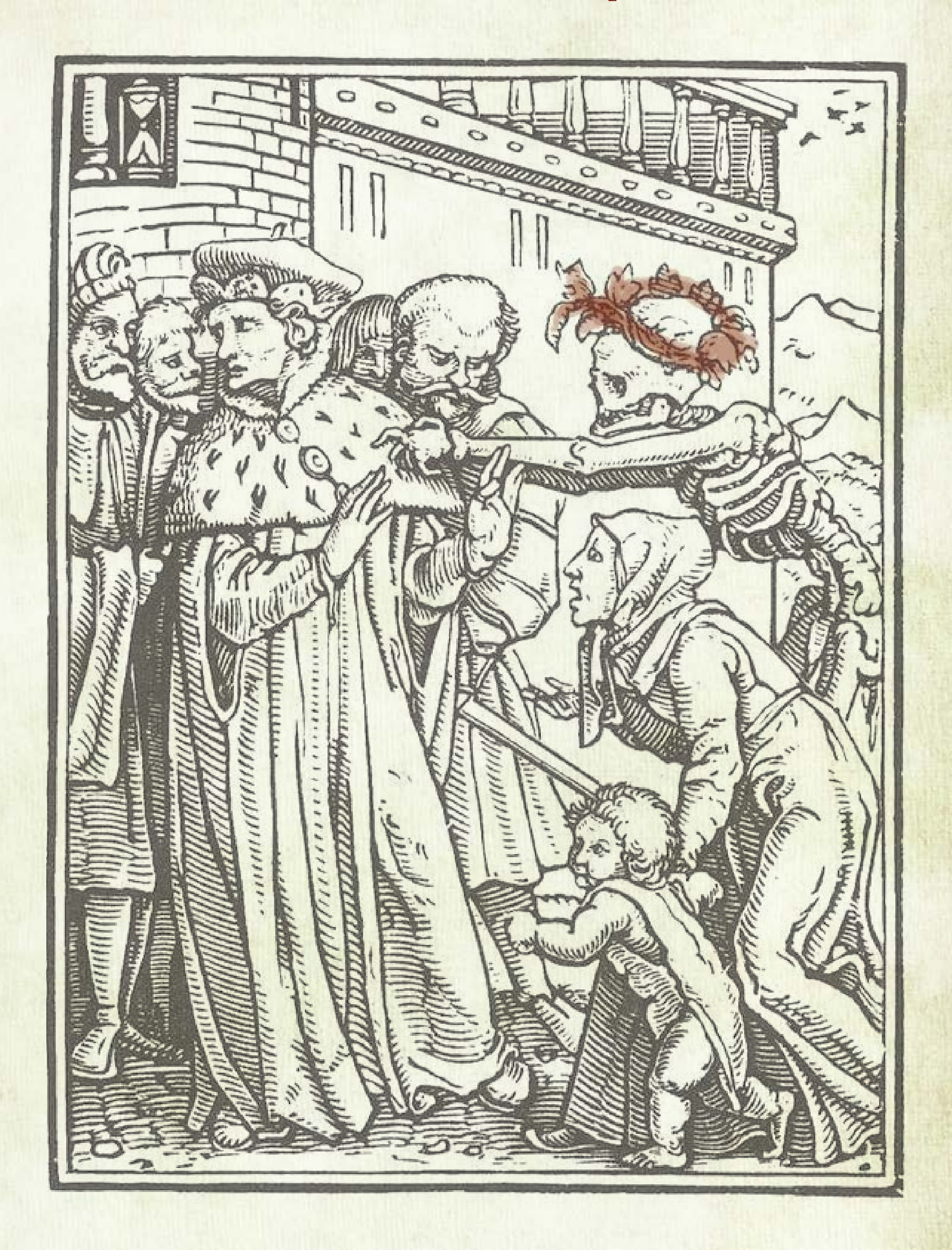
Sin importar cómo la obtengan, un par de días después recibirán una invitación oficial a un banquete y podrán pasar la noche en el castillo. Los héroes tendrán tiempo de sobra para adquirir ropas apropiadas e inventar una coartada coherente.

La cena tendrá lugar en el amplio y formal salón de banquetes, todo ello con austeridad frugal. Además de los personajes, también están invitados a la mesa varios nobles más de la ciudad: el obispo Onofre, un selecto puñado de caballeros al servicio del duque y varias de las damas de la corte. Pero el destino tiene una amarga sorpresa reservada a los héroes, pues también verán sentados a la mesa a cinco caballeros francos de ultramar y un hombre vestido de gris.

"Apenas tuvimos tiempo de conocernos en Venecia" —se burla el hombre de gris—. "Encantado. Mi nombre es Sabellicus".

Es cosa del Director de Juego decidir cuánto tiempo va a dedicar a esta interacción entre los héroes y el alquimista, cuyos hombres son todos caballeros renegados, expulsados con deshonor de las filas de los paladines de san Galgano y poco más que anárquicos matones. Todo personaje con las ventajas Caballero o Noble puede realizar una tirada de Conocimientos Generales para reconocer a alguno de ellos y comprender que son renegados del peor tipo.

Es probable que Sabellicus comente a los héroes que Melquisedec está intentando robarle un te-



soro cuya búsqueda él inició primero (lo que es cierto)… así que, *¿quién es el villano de la historia?* Intentará sonsacarles lo que saben a cambio de su ayuda o información… *teórica,* pues en realidad no tiene ni idea de qué hacen los personajes en Otranto y podría creer que el tesoro se haya oculto en la ciudad.

El duque se presentará instantes después de que haya comenzado el banquete y tomará asiento a la cabeza de la mesa mientras lanza miradas furibundas a Sabellicus y los héroes.

El postre que sirvan a los héroes estará envenenado. Cada uno de ellos debe hacer una tirada de Vigor (-4) o caerá dormido antes de comprender lo que ocurre. Quienes superen la tirada o no prueben el vino (se ha untado con veneno el interior de sus copas) pronto serán rodeados por el duque y sus caballeros, quienes los dejarán inconscientes a golpes.

Escena tercera: misión imposible

Los héroes despiertan medio desnudos y encadenados a los muros de una celda en las mazmorras del castillo. Estas celdas largas y estrechas solo contienen un brasero de hierro lleno de carbón al rojo donde se han introducido varios hierros de marcar afilados. No tardará mucho en abrirse la puerta de madera reforzada que cierra la cámara y entrar el propio duque en persona. Ordena al guardia que cierre la puerta tras él, encerrándolo con los personajes, y comienza a torturarlos con los hierros al rojo.

> *"Ese Sabellicus dice que buscáis algo que está oculto en mi castillo, un tesoro o algo así. Según él, entre el tesoro también hay un libro de magia que contiene varias fórmulas capaces de convertir a los muertos en otra cosa distinta… como la transmutación del plomo en oro. No sé si debería creer nada de este sinsentido, pero os juro por la tumba de mi padre, Manfred, que si no me decís todo lo que sabéis, os arrancaré el alma del cuerpo trocito a trocito".*

Se trata de una promesa que Conrado es perfectamente capaz de cumplir. Los héroes deberán resistir el interrogatorio, liberarse, escapar de las peores mazmorras del reino, regresar al castillo y encontrar la habitación que perteneció a la pariente de Marco Polo. Y todo en una noche pues, con la aurora, el duque enviará toda la guarnición tras ellos y los acabarán atrapando.

Puede parecer una misión imposible, pero lo cierto es que estamos hablando de héroes, ¿verdad? Una posible secuencia de fuga podría ser:

- Lograr quitarle uno de los hierros al rojo al duque y dejarlo inconsciente o tomarlo prisionero.
- Usar dicha barra de hierro, junto al resto, para liberarse de sus cadenas.
- Amenazando o manteniendo prisionero al duque, hacer que los guardias abran la puerta de la celda y encerrarlos a ellos dentro de la misma.
- Disfrazarse de guardias, encontrar sus pertenencias y después abandonar la mazmorra para regresar al patio del castillo.
- Colarse en el ala noble y registrar las habitaciones de las damas.

Existen muchas otras posibles soluciones, incluso si se trata de una empresa, en apariencia, desesperada. Para empezar, el duque es un infectado, así que si muriera de repente, por ejemplo, dentro de las celdas, se transformaría en un poseso, un arma devastadora que usar contra los guardias de la prisión. Además, el duque tiene varios muertos encadenados en las mazmorras que emplea para estudiar su anatomía. Podrían convertirse con facilidad en otra diversión, por no mencionar al resto de prisioneros más mundanos, deseosos de escapar si se los libera y motiva de forma apropiada.

Y no solo eso. Mediante una tirada de Persuadir (-4), se podría convencer al duque de que liberase a uno de los personajes, convenciéndole de que es un útil aliado, erudito interesado en lo arcano o, por ejemplo, un excelente amante.

Lo más irónico de todo es que su mejor aliado podría ser el propio Sabellicus. En manos del duque no le sirven de nada, así que podría crear una diversión y liberarlos él mismo. Después de todo, la necesidad crea extraños compañeros de

cama. Si los héroes no logran liberarse o cometen numerosos errores, Sabellicus intervendrá, bien haciéndose con las llaves de la celda o bien distrayendo a los guardias del duque.

De cualquier modo, todo el equipo perteneciente a los héroes (excepto el dinero) se encuentra en una habitación situada junto a la salida de las mazmorras, donde puede recuperarse con facilidad.

CORTESANOS, DAMAS DE LA CORTE Y SIRVIENTES

Raza: 25 % infectados, 75 % puros.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.
Habilidades: Conocimiento (Oficio) d6, Notar d4, Pelear d4.
Equipo: Daga (FUE+d4) u otras armas más apropiadas (quizás improvisadas).

GUARDIAS DE OTRANTO

Raza: 25 % infectados, 75 % puros.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (2).
Habilidades: Intimidar d4, Notar d4, Pelear d6.
Equipo: Lanza (FUE+d6, Alcance 1, Parada +1, dos manos), cota de malla (+2, torso), yelmo de olla (+3, 50 % en la cabeza).

CONRADO, DUQUE DE OTRANTO

Raza: Infectado.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.
Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.
Habilidades: Cabalgar d6, Conocimiento (Alquimia, Ciencia, Plaga) d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Provocar d8.
Desventajas: Avaricia, Canalla.
Ventajas: Noble.
Equipo: Ropera (FUE+d4, Parada +1), daga (FUE+d4).

RENEGADOS DE SABELLICUS

Raza: Puros.
Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).
Habilidades: Cabalgar d8, Notar d6, Pelear d8.
Ventajas: Caballero (renegado).
Equipo: Cota completa (+2, torso y extremidades), yelmo cerrado (+3), espada larga (FUE+d8), escudo mediano (+1 Parada, sin emblema heráldico). Dentro del castillo solo llevarán el pectoral y la espada colgada al cinto.

SABELLICUS

Alto y desgarbado, tiene cabellos grises y aspecto cansado, duro y siniestro. Jorius Sabellicus y el alquimista gris son solo dos nombres falsos que este personaje ha adoptado en el transcurso de los años. Brujo, charlatán y estafador, no se detendrá ante nada para conseguir sus fines. Ha aprendido algo de alquimia básica y conocimientos alquímicos a base de robar sus secretos a otros eruditos sin mostrar ningún tipo de remordimiento o piedad. Su pesada capa está hecha de lana de salamandra, que le protege contra el fuego, el ácido y el atramento. Hace poco ha contraído una terrible enfermedad para la que no existe cura conocida y esa es la auténtica razón de que busque el grimorio, pues los secretos alquímicos que contiene podrían ser su última esperanza de encontrar una cura.

Raza: Puro.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 6 (1).
Habilidades: Alquimia d10, Callejear d4, Conocimiento (Plaga) d8, Investigar d8, Lanzar d6, Notar d6, Persuadir d6.
Desventajas: Anémico.
Ventajas: Nuevo Poder (x2), Trasfondo Arcano (Alquimia).
Poderes: *Confusión, Curación, Miedo, Sueño.*
Equipo: Zurrón de alquimista, una poción ya hecha de cada uno de sus poderes conocidos, componentes alquímicos (20 florines), daga (FUE+d4), capa de lana de salamandra (armadura (+1), +3 contra daño ácido y fuego; si un héroe la lleva durante más de un mes, desarrolla la desventaja Anémico).

Escena cuarta: las cámaras de las damas

Durante siglos, las damas de compañía de la duquesa han ido ocupando el mismo conjunto de habitaciones en una de las torres del castillo, justo bajo las cámaras de la propia duquesa y su hijo menor. Si nuestros héroes van huyendo con los guardias del duque pisándoles los talones, pueden hacerse fuertes en este lugar, manteniendo prisioneras a las damas de la corte y otros nobles durante unas cuantas horas antes de que el duque se decida a tirar la puerta abajo y acabar con el asunto. Dependiendo de lo discretos que sean en su fuga, junto a las puertas que dan al ala podría haber un mero par de guardias o toda una compañía de soldados. Sea como sea, necesitarán encontrar los documentos de Marco Polo cuanto antes, mejor.

La forma más rápida de lograrlo es examinar a conciencia las partes más antiguas del edificio (muros, suelos, etc.), ignorando el mobiliario y las vigas de madera; quien realice una tirada de Astucia (-2) puede llegar por sí solo a esta conclusión.

Maddalena Polo usaba como escondrijo la vieja chimenea de su habitación. Mediante una tirada de Notar (-2), los héroes pueden encontrar un pequeño joyero que contiene los papeles que buscan, varias joyas y un extraño objeto cilíndrico lleno de engranajes, tallas y agujeros: la llave que necesitan.

Epílogo

Si se ha dado la alarma general en la ciudad, todos los accesos a los embarcaderos y las puertas de la ciudad estarán protegidos, de tal modo que nadie pueda entrar o salir de Otranto. Si los héroes acaban atrapados dentro de la torre del castillo, su única forma de huida posible es través de los grandes ventanales de la torre, escalando hasta su cima y allí… ser recogidos por la *Pandora*, ¡pues el barco puede volar!

Visto lo visto, el capitán Largo ha recurrido a otra de las sorpresas que guarda su tartana. Puede retirar el mástil, aligerar la bodega de carga y desplegar el globo aerostático que oculta en su interior, inflándolo con vapores alquímicos que compra en Ferrara expresamente para esta tarea y almacena en varios barriles de hierro herméticos de enorme tamaño. Con eso, la *Pandora* pasa a ser un pequeño navío volador, capaz de rescatar a los héroes y seguir vuelo hacia el oeste, rumbo a Salerno, esquivando con gracilidad las explosiones de las bombardas que intentan detenerlo.

En caso de que los héroes logren abandonar el castillo sin ser descubiertos y llegar al puerto sin ningún problema, nada de esto será necesario. Cada jugador habrá merecido un punto de experiencia extra.

El joyero de Maddalena Polo

Cuando Marco Polo visitó a su prima y le confió el secreto de su tesoro, también dejó en su posesión un buen puñado de gemas y joyas como muestra de su agradecimiento, un mapa de Salerno, un pergamino con una serie de instrucciones en código y una llave especial, de época griega o bizantina. El joyero contiene todas estas cosas, junto con algunas pertenencias privadas de Maddalena, ya fallecida.

El siguiente paso de la caza del tesoro de los Polo sin duda llevará a los héroes hasta Salerno.





Episodio cuatro: El libro del sol

Introducción y sumario de los episodios anteriores

Hace ya un tiempo, el anciano cabalista Melquisedec reunió a los héroes en la Corte de los Magos de Nueva Venecia para encomendarles una misión peligrosa y llena de aventuras. Debían encontrar el tesoro de Marco Polo allí donde estuviese escondido y llevarle de regreso *El libro del sol,* un grimorio escrito en árabe. Era la única pieza de la colección de Marco Polo que le interesaba, podían quedarse el resto para ellos.

Los héroes aceptaron el encargo y zarparon en una tartana perteneciente al capitán Largo Sevillano, un amigo de confianza de Melquisedec. Largo debe llevarlos a donde necesiten, por toda la costa mediterránea, en busca del tesoro.

Tras recuperar en Otranto la última pista que necesitaban para identificar el lugar donde se encuentra el tesoro, los héroes navegan hacia Salerno, donde les espera la bóveda mecánica, el lugar donde Marco Polo lo ocultó tras su retorno del lejano oriente.

Los héroes tienen un mapa de la ciudad, un pergamino con instrucciones y un extraño objeto cilíndrico, la llave necesaria para acceder a la bóveda.

Ya casi tienen el tesoro en sus manos… si no fuera por Sabellicus, el alquimista que los ha estado persiguiendo desde que abandonaron Nueva Venecia, quien no tiene intenciones de rendirse ahora.

Trasfondo para el director de juego

Hace mucho, mucho tiempo, numerosos siglos antes del estallido de la Plaga, Salerno perteneció al Imperio Bizantino, quien lo fortificó a conciencia. Una parte de las máquinas de asedio mecánicas del general Belisario, junto con una reserva de fuego griego, se ocultaron bajo la vieja fortaleza, en la colina que hay tras la ciudad. Siglos después, el astuto Roberto Guiscardo, un valiente conquistador conocedor de las artes arcanas que había vivido en Praga mucho tiempo, encontró el alijo. Hizo que algunos de sus tenientes de confianza y soldados restauraran en secreto el lugar, y recuperó las armas y secretos de guerra de los antiguos emperadores. Hizo construir esta bóveda mecánica, una serie de cámaras subterráneas conectadas entre sí, donde almacenó varios objetos valiosos, prototipos de máquinas de guerra y armas de asedio del pasado, todo ello protegido por trampas y pasadizos secretos.

Cuando Marco Polo regresó a Italia en busca de un lugar donde ocultar su tesoro, todos los recuerdos de la bóveda mecánica habían desaparecido de la memoria colectiva. Solo un viejo notable del reino, Fabio de' Pagliaris, conocía el lugar, pues había servido al mando de un tal Giovanni de Prócida, quien la había hecho sellar al considerarla peligrosa.

Por un lance casual del destino, Marco y de' Pagliaris trabaron amistad y el mercader lo convenció para que le mostrase la bóveda y lo ayudase a ocultar allí su tesoro, sellándolo con la única copia conocida de la llave especial que servía para abrir el lugar. De' Pagliaris fue recompensado espléndidamente por su silencio… y Marco Polo se quedó con la única llave existente del lugar.

Antes de nada, los héroes deben llegar a la conclusión de que el tesoro se haya escondido bajo la fortaleza bizantina y después deben usar la llave que abre el lugar sin hacer que reviente todo. El último paso para hacerse con el tesoro será evitar tanto las trampas como los mecanismos que aún funcionan.

Escena primera: La ciudad de Hipócrates

El feudo de Salerno está compuesto por la ciudad propiamente dicha y la pequeña área circundante. Aunque solía ser parte del Principado de Benevento, se convirtió en estado libre cuando los arquiatos de la ciudad salvaron la vida del príncipe Janosh Corvinus y varios de sus parientes. Desde entonces, Salerno es un lugar de cultura y ciencia, tolerancia y libertad. La ciudad está gobernada por el prior del Gremio de Yatrofísicos, el médico más respetado y conocido de la ciudad. Puros e infectados, cristianos y paganos, judíos y sarracenos, hombres y mujeres… todos son tratados igual y el gobierno de la ciudad no solo es transparente sino

comunal. La presencia de numerosas farmacias, sanitarios, jardines con hierbas curativas, vendedores de remedios y sus famosos baños termales, deja muy claro que Salerno es una ciudad de médicos y curanderos donde se puede encontrar la cura a casi cualquier dolencia. Hay quien dice que los arquiatos han encontrado una cura a la Plaga, pero la mantienen oculta para venderla solo a los aristócratas y mercaderes más ricos a cambio de pingües favores y concesiones.

No importa cómo alcancen los héroes la ciudad, al entrar en la misma serán recibidos por un joven estudiante, de unos trece años, enviado por los arquiatos como guía que les explicará todas las reglas, costumbres y lugares importantes de la ciudad en el espacio de un par de horas. Si los héroes llegan a Salerno en compañía de Sabellicus, no tardarán mucho en comenzar la búsqueda del lugar donde se oculta el tesoro. En caso contrario, este recurrirá a sus espías, alcanzándolos, junto con sus secuaces, de nuevo.

Escena segunda: un comienzo prometedor

El mensaje que Marco Polo dejó al cuidado de Maddalena contiene varias pistas que indican la localización del tesoro. Una vez descodificado y traducido al florentino, dice lo siguiente:

"Un comienzo prometedor en las colinas, donde Ricciarda
abrazó a su madre y al burlón destino;
mármol griego de un antiguo monumento
oculta las puertas de la antigua bóveda.
De la bóveda mecánica, evita cada trampa
dispuesta por los reyes de antaño, encarnación de la perfidia.
En la sala del sol repite mis pasos,
sé rápido, entra y sal, antes de que la cueva se derrumbe".

El "comienzo prometedor en las colinas" se encuentra tras la ciudad, fuera del actual centro urbano de Salerno pero aún dentro de las fortificaciones. Esta colina es el primer lugar de la ciudad en recibir la luz de la aurora por la mañana, de tal modo que los viejos del lugar aún la llaman así (una tirada de Callejear es suficiente, aunque una tirada de Notar o Astucia permiten también descifrar esta pista).

Sobre la colina hay una antigua fortaleza, aun en pie resistiendo a los elementos, pero en desuso y llena de malas hierbas.

Si a los héroes les da por estudiar o investigar las leyendas locales, una tirada de Investigar o Callejear les permite descubrir que, hace varios siglos, una chica llamada Ricciarda estuvo implicada en un turbio drama familiar y murió asesinada, abrazada a la tumba de su madre en algún tipo de sepulcro subterráneo. Se dice que el fantasma de la chica aún embruja el lugar donde murió, pero las leyendas no especifican el lugar exacto en el que todo ocurrió.

Con todas estas pistas, los héroes deberían llegar a la conclusión de que deben encontrar algún tipo de cripta entre los sótanos medio derrumbados de la fortaleza abandonada que hay en "las colinas del comienzo prometedor".

Una vez lleguen a la fortaleza, es fácil encontrar el acceso al pequeño laberinto de pasajes subterráneos que hay bajo ella. En el más profundo de estos pasadizos, prácticamente devorado por derrumbes y vegetación salvaje, hay una enorme losa de mármol que pesa varios cientos de kilos. Tallada sobre su superficie, tanto en latín como en griego, se encuentra la descripción de las hazañas de algún emperador bizantino, fallecido hace diez siglos.

Es posible que los héroes intenten mover la losa ellos solos, pero eso requiere al menos cinco personas con Fuerza d6. Quien tenga Fuerza d8 o más cuenta como dos personas. Si no son capaces, siempre pueden recurrir a mulas, poleas, palancas u otros mecanismos. O, alternativamente, también pueden destruirlo con una bombarda de mano u otro recurso similar. No es fácil, pues la losa es gruesa (Dureza 15). Por supuesto, toda arma inferior a un cañón o bombarda apenas hará algo más que rallar el mármol.

Bajo la losa hay una trampilla de hierro con una cerradura que coincide con la llave que había entre las pertenencias de Maddalena Polo.

Si los héroes *no utilizan la llave*, las defensas mecánicas dispuestas por Belisario y Roberto Guiscardo harán su trabajo: intentar forzar o golpear la trampilla activa una serie de cadenas y contrapesos que provocan el derrumbe de lo que queda de la fortaleza sobre la cabeza de los intrusos. Si



ocurriera esto, a no ser que logren realizar con éxito una tirada de Agilidad, los personajes acabarán muertos, aplastados bajo el peso del derrumbe, y el tesoro se habrá perdido para siempre.

Escena tercera: la bóveda mecánica

Tras la entrada hay una cámara cerrada por una pesada puerta de bronce junto con un brasero que parece estar conectado a la pared por varias tuberías. Sobre el brasero hay una enorme esfera con varios pequeños tubos y otros artilugios, mientras que bajo él hay un contenedor con una sustancia aceitosa, aparentemente inflamable. Una tirada de Ciencia Extraña, Conocimiento (Ciencia) o de Astucia (aunque esta última a -2), revela que el objeto es un aelópilo griego, un mecanismo inventado por Herón de Alejandría que emplea vapor para generar una fuerza mecánica (un concepto recientemente perfeccionado por los Talleres da Vinci y sus ingenios de vapor, a los que llaman "arquitoneros"). Si se enciende el aelópilo (basta con prender fuego a la sustancia aceitosa), la esfera comienza a girar sobre sí misma y un mecanismo misterioso no solo abre la puerta, sino que "enciende" una tras otra todas las lámparas de aceite repartidas por las cámaras interiores y corredores de la bóveda. Desde ahora, el lugar se considera totalmente iluminado.

¡Lo malo para los héroes es que no hay ninguna indicación sobre dónde se encuentra el tesoro! Llegados a este punto, no les quedará más remedio que explorar de forma aleatoria el complejo subterráneo.

Para ello, haz que el grupo de héroes resuelva una tirada de grupo de Astucia. Con cada éxito y aumento obtenido, ganan un contador de avance. Cuando la tirada falla, pierden un contador (representando que tienen que retroceder sobre sus pasos) y con unos ojos de serpiente, los héroes regresan junto a la entrada ¡perdiendo todos los contadores que llevasen hasta el momento!

Si tienen menos de diez contadores de avance, tras cada tirada de exploración se producirá un encuentro o suceso de algún tipo. Saca una carta del mazo de acción para determinar lo que ocurre. Cada tirada de exploración se corresponde, más o menos, con unos diez minutos de tiempo.

Corazones

Del 2 al 6: Una sucesión de corredores y salas polvorientas, pero no hay incidentes dignos de mención.

Del 7 al 10: Los héroes encuentran un almacén de armas: cientos de alabardas, lanzas, picas y espadas, yelmos y escudos, arcos y flechas, reposan en los estantes. Pueden coger tantas como quieran.

De Jota a Rey: Los héroes encuentran un almacén lleno de potes de cerámica de aspecto polvoriento y antiguo. Una tirada de Conocimiento (Ciencia), Conocimiento (Historia) o Alquimia revela que se trata de fuego griego, una sustancia muy inflamable. Cada vasija pesa un kilogramo y puede usarse como arma arrojadiza (distancia 3/6/12). Al romperse causa 1d10 de daño por fuego en una plantilla de área pequeña. Desafortunadamente, los potes son muy antiguos y no todos ellos están bien conservados. Cada uno tiene un 50 % de posibilidades de romperse en sus manos al levantarlo. Y no solo eso: también pueden romperse al llevarlos encima. Cada vez que sufran una caída u otro trauma similar, tira un 50 %. Esas son las probabilidades de que se rompan, con los efectos arriba mencionados.

As: Los héroes van por el buen camino y obtienen un contador de avance extra (solo si obtuvieron al menos un éxito en la tirada de Astucia).

Diamantes

Del 2 al 6: Una sucesión de corredores y salas polvorientas, pero no hay incidentes dignos de mención.

Del 7 al 10: Uno de los héroes pisa un mecanismo oculto: ¡los muros se abren para revelar dos líneas de ballestas apuntando al grupo! Si los héroes se mueven, las ballestas se disparan, causando 2d6 de daño a cada personaje. Si se lanzan al suelo y reptan podrían evitar el peligro mediante una tirada de Agilidad con éxito.

De Jota a Rey: Los héroes entran en una sala circular con numerosas puertas. ¡Tan pronto como llegan al centro, la cámara empieza a rotar sobre su eje con gran rapidez! Para comprender por dónde deben seguir sin perder el rumbo, haz que superen una tirada de Notar (-2). Si fallan, se pierden en el laberinto de pasajes y callejones sin salida, perdiendo un contador de avance.

As: Los héroes van por el buen camino y obtienen un contador de avance extra (solo si obtuvieron al menos un éxito en la tirada de Astucia).

Picas

Del 2 al 6: Una sucesión de corredores y salas polvorientas, pero no hay incidentes dignos de mención.

Del 7 al 10: ¡Una horda de ratas ataca al grupo! Consulta sus valores en esta misma página.

De Jota a Rey: Encuentran dos enormes esculturas de soldados bizantinos que flanquean un pasaje estrecho. Si se examinan con cuidado es posible notar que sus brazos tienen bisagras a la altura del codo: cuando se atraviese el pasaje, los soldados "atacan" con sus brazos mecánicos. Los personajes deben hacer una tirada de Agilidad o sufrir 2d6 de daño. En caso de no atravesar el pasaje, pierden un contador de avance.

As: Los héroes van por el buen camino y obtienen un contador de avance extra (solo si obtuvieron al menos un éxito en la tirada de Astucia).

Tréboles

Del 2 al 6: Una sucesión de corredores y salas polvorientas, pero no hay incidentes dignos de mención.

Del 7 al 10: Una puerta mecánica de aspecto robusto bloquea el pasillo. Los héroes pueden intentar tirarla abajo (Fuerza -4), destruirla (¡Dureza 16!) o manipular el mecanismo (Reparar o Forzar Cerraduras). Si no logran abrirse paso, deben regresar y buscar otro camino, perdiendo un contador de avance.

De Jota a Rey: Los héroes llegan a una cámara cuyas paredes están cubiertas por polvorientos espejos. Se trata de espejos alterados, diseñados a propósito para confundir a las mentes más débiles. Todos los personajes deben tirar Astucia. Quien falle, sufre un nivel de fatiga debido a la desorientación (se recupera a las veinticuatro horas).

As: Los héroes van por el buen camino y obtienen un contador de avance extra (solo si obtuvieron al menos un éxito en la tirada de Astucia).

Comodín

Los héroes van por el buen camino y obtienen dos contadores de avance extra (solo si obtuvieron al menos un éxito en la tirada de Astucia).

HORDA DE RATAS

Ocupa una plantilla de área mediana y ataca a todo lo que toque en cada ronda. Cuando sufre una herida, la horda se desbanda.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d8, Vigor d10.

Paso: 10; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.

Habilidades: Notar d6.

Capacidades especiales:

- **Horda:** Parada +2. Las armas cortantes y perforantes no causan daño real. El personaje puede pisotear a la horda para causarle su FUE en daño. Los efectos de área causan daño a la horda con normalidad.
- **Mordisco:** Una horda de ratas provoca cientos de mordiscos por turno que impactan de forma automática a todas las criaturas en la plantilla de área e infligen 2d4 de daño en la localización menos blindada.

Escena cuarta: la sala del sol

Los héroes descubrirán que han llegado finalmente a la sala del sol cuando vean sobre el arco de la puerta un gran disco de bronce, simbolizando el sol resplandeciente.

Se trata de una sala redonda, con cuatro puertas cerradas distribuidas equidistantemente. Una está marcada con un círculo sobre una línea horizontal, dos con la línea a la altura del diámetro del círculo, dejando media circunferencia (los héroes han llegado por una de estas) y la cuarta no tiene círculo, solo la línea. Cada puerta representa un punto cardinal: el círculo completo representa el sur, los semicírculos el este y el oeste (los héroes llegan desde la puerta oeste, algo que pueden descubrir con una tirada de Supervivencia) y la que no tiene circunferencia indica el norte.

Marco Polo hace referencia a esto en su diario: hacia oriente. Los héroes vienen desde el oeste y, por tanto, deben salir por la puerta este para alcanzar el tesoro. Abrir cualquiera de las otras puertas provoca que el complejo se derrumbe. En este caso hará falta superar una prueba dramática de Agilidad o los héroes perecerán aplastados y el tesoro se perderá para siempre.

Escena quinta: la última prueba

Más allá de la puerta oriental hay un nuevo corredor que conduce –¡por fin!– a la cámara del tesoro. Es una sala circular, mucho más pequeña que las otras habitaciones y estancias de la bóveda mecánica, decorada con tapices que representan el león de la antigua Venecia y el escudo de armas de la familia Polo. El tesoro está apilado en el centro de la habitación: telas de seda decoradas con animales extraños y rosas, mantas tártaras (es decir, *alfombras*) de resplandeciente urdimbre, joyas con perlas, rubíes y esmeraldas, marfil, ámbar, fíbulas de plata, hermosos bocados para caballos, monedas, lingotes, pequeñas bolsas con ornamentos de piedras preciosas, oro, plata y cobre, porcelanas y todo tipo de objetos valiosos, incluyendo libros, documentos y notas bancarias (ya sin valor). Entre todo este tesoro destaca un grimorio con cubiertas de cuero rojizo: *El libro del sol.*

Si los héroes han logrado llegar hasta aquí, está claro que es el lugar donde se producirá la confrontación final con Sabellicus y sus hombres.

¡El alquimista gris ha seguido sus pasos, guiando a sus hombres por la bóveda mecánica (los que han sobrevivido a las trampas, claro) y tiene ganas de pelea!

El líder de los renegados (Sabellicus o Thomas Linche, consulta la página siguiente) se espera lo peor y, si las cosas se ponen feas, dará la media vuelta y huirá, prendiendo por el camino una de las reservas de fuego griego, suficiente para provocar el derrumbamiento del lugar. En ese caso hará falta superar una tarea dramática para huir del laberinto antes de ser aplastado y el tesoro que quede en la bóveda se perderá para siempre. ¡Recuerda que la penalización por carga se aplica a las tiradas de Agilidad para huir a la carrera del lugar!

Si Sabellicus ya fue derrotado por los héroes en un capítulo anterior, los renegados irán liderados por su auténtico amo, Thomas Linche, quien se habrá unido a ellos procedente de Bastión de France para recuperar el control de la situación.

RENEGADOS DE SABELLICUS (UNO POR HÉROE -1)

Raza: Puros.
Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).
Habilidades: Cabalgar d8, Notar d6, Pelear d8.
Ventajas: Caballero (renegado).
Equipo: Cota completa (+2, torso y extremidades), yelmo cerrado (+3), espada larga (FUE+d8), escudo mediano (+1 Parada).

Huir con el tesoro

Las abundantes riquezas del tesoro de Marco Polo valen una auténtica fortuna. Asumiendo que los personajes no tengan ya penalizaciones por carga, la tabla siguiente muestra cuanto tesoro pueden transportar consigo en su huida, más la penalización correspondiente:

FUE del héroe	Penalización (-1)	Penalización (-2)	Penalización (-3)
D4	10 kg	20 kg	30 kg
D6	15 kg	30 kg	45 kg
D8	20 kg	40 kg	60 kg
D10	25 kg	50 kg	75 kg
D12	30 kg	60 kg	90 kg

Ya fuera de la bóveda mecánica, cada 5 kg de tesoro son equivalentes (tras su venta) a 1d6x200 florines. Y recuerda, ¡la penalización por carga se aplica a las tiradas de Agilidad, Fuerza y todas las habilidades vinculadas a ellas!

SABELLICUS

Alto y desgarbado, tiene cabellos grises y aspecto cansado, duro y siniestro. Jorius Sabellicus y el alquimista gris son solo dos nombres falsos que este personaje ha adoptado en el transcurso de los años. Brujo, charlatán y estafador, no se detendrá ante nada para conseguir sus fines. Ha aprendido algo de alquimia básica y conocimientos alquímicos a base de robar sus secretos a otros eruditos, sin mostrar ningún tipo de remordimiento o piedad. Su pesada capa está hecha de lana de salamandra, que le protege contra el fuego, el ácido y el atramento. Hace poco ha contraído una terrible enfermedad para la que no existe cura conocida y es la auténtica razón de que busque el grimorio, pues los secretos alquímicos que contiene podrían ser su última esperanza de encontrar una cura.

Raza: Puro.
Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 6 (1).
Habilidades: Alquimia d10, Callejear d4, Conocimiento (Plaga) d8, Investigar d8, Lanzar d6, Notar d6, Persuadir d6.
Desventajas: Anémico.
Ventajas: Nuevo Poder (x2), Trasfondo Arcano (Alquimia).
Poderes: *Confusión, Curación, Miedo, Sueño.*
Equipo: Zurrón de alquimista, una poción ya hecha de cada uno de sus poderes conocidos, componentes alquímicos (20 florines), daga (FUE+d4), capa de lana de salamandra (armadura (+1), +3 contra daño ácido y fuego; si un héroe la lleva durante más de un mes, desarrolla la desventaja Anémico).

THOMAS LINCHE, CABALLERO RENEGADO

Este caballero renegado, de mediana edad y pocos escrúpulos, solía ser comandante de los paladines de Francia, pero fue expulsado de la orden con deshonor, perdiendo muchos títulos e influencia en el Imperio. Exiliado a las posesiones familiares cerca de Argel, ha llegado a un acuerdo con los berberiscos, de tal modo que los piratas no le molestan. En su castillo ha reunido a varios antiguos camaradas de armas y otros esquiroles francos, ahora mismo poco más que simples matones. Tras proporcionar a Sabellicus un barco y a varios de sus hombres de mayor confianza, Thomas ha decidido hacerse cargo en persona del asunto. Jamás se rendirá ni aceptará ningún trato pero, como Sabellicus, si las cosas pintan mal preferirá huir y destruir el lugar, provocando su derrumbe.

Raza: Puro.
Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8.
Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 8 (2).
Habilidades: Cabalgar d10, Conocimiento (Tácticas) d6, Notar d6, Pelear d10.
Desventajas: Arrogante, Avaricioso.
Ventajas: Atractivo, Bloqueo, Caballero (renegado), Contraataque, Líder de Hombres, Mando.
Equipo: Pectoral y grebas de malla (+2), dos brazales mecanizados (Armadura +3 en los brazos, +2 a tiradas de Fuerza y daño C/C), yelmo de acero (cerrado), mandoble (FUE+d10, +2 al daño por los brazales mecanizados, Parada -1, dos manos).

Epílogo

Esta aventura puede tener más de un final.

Si los héroes logran derrotar a Sabellicus y quedarse con el tesoro (o parte de él), pueden llevar El libro del sol a Melquisedec y disfrutar de un trabajo bien hecho, sesteando cómodamente al sol en Nueva Venecia en una preciosa terraza con vistas al mar.

Por el contrario, si optan por quedarse tanto el tesoro como el grimorio, traicionando así la confianza del cabalista, lo más probable es que una mañana despierten sin el libro y sin el tesoro, mientras su leal compadre, Largo Sevillano, se aleja en la distancia, navegando con todo ello a bordo.

Otra posibilidad es que los héroes hayan llegado a algún tipo de acuerdo con Sabellicus, en cuyo caso habrá que determinar a dónde les conduce una alianza tan inusual.

Como decíamos, pueden pasar muchas cosas, pero nuestra historia acaba aquí… Por ahora.

El libro del sol

Si los héroes deciden quedarse el libro, también querrán leerlo, en cuyo caso necesitarán conocer la lengua árabe.

Leer el libro y comprender, en términos generales, la información que contiene lleva un mes, más una tirada de Astucia (un aumento reduce este tiempo a la mitad):

Cuando el personaje **no tiene ningún trasfondo arcano** pero logra la tirada, puede aprender unos cuantos trucos y algo de esoterismo. Aprende la ventaja Trasfondo Arcano (Brujería) y un poder a elección del Director de Juego.

Cuando el personaje tiene **Trasfondo Arcano (Brujería)** y logra la tirada, aprende un nuevo poder de novato (a elección del Director de Juego); también mejorará su Brujería en un nivel de dado si sacó un aumento.

Cuando el personaje tiene **Trasfondo Arcano (Alquimia)** y logra la tirada, comprende el auténtico significado del tomo, aprendiendo 1d3+1 nuevos poderes (a elección del Director de Juego, da igual el rango); también mejorará su Alquimia en un nivel de dado si sacó un aumento.

Además de estos efectos, *El libro del sol* realmente es uno de los libros ocultistas más importantes jamás escritos y, entre sus páginas, podría ocultarse cualquier secreto, pista o poder misterioso a elección del Director de Juego. Sin embargo, fue escrito mucho antes del estallido de la Plaga, así que el texto no tiene absolutamente nada que ver con ella ni contiene ninguna pista directa que lleve a su cura.





Generador de aventuras



ste generador te permite crear aventuras que puedes usar de forma independiente o entretejer formando una campaña. Las aventuras creadas parten de la premisa de que tus héroes están al servicio de uno de los podestá de una ciudad italiana y realizan encargos especiales en su nombre, pero el generador podría usarse en otras ambientaciones o con grupos de personajes al servicio de una autoridad distinta: por ejemplo, el rey-papa de Aviñón, un noble menor o cualquier otro gobernante.

Para emplear este generador solo tienes que tirar y consultar la tabla adecuada; puedes detenerte en cualquier momento, así como usar solo las tablas que te llamen la atención o sustituirlas por otras de tu propia confección.

Tira el dado indicado una vez en cada una de las tablas principales y luego en las secundarias si así te lo piden.

Tablas principales

Misión (1d6)

Esta tabla determina el tipo de encargo que se hace al grupo.

(1)- Búsqueda: Los héroes deben encontrar algo o a alguien. Consulta la tabla **Búsqueda**.

(2)- Destrucción: Los héroes deben destruir o eliminar algo o a alguien. Consulta la tabla secundaria **Destrucción**.

(3)- Captura: Los héroes deben atrapar a un enemigo. Consulta la tabla **Captura**.

(4)- Reconocimiento: Se pide al grupo que explore un lugar específico y obtenga tanta información como sea posible: qué peligros existen, condiciones generales del lugar, estructuras existentes, etc. Consulta la tabla secundaria **Reconocimiento**.

(5)- Escolta: Los héroes deben escoltar algo o a alguien de un lugar a otro. Consulta la tabla secundaria **Escolta**.

(6)- Misión compleja: Tira dos veces en esta tabla y combina los resultados, ignorando nuevos seises.

Enemigos (1d6)

Esta tabla determina el tipo de oposición que los héroes deberán superar para cumplir su misión. La amenaza que suponen estos adversarios podría ser ya conocida o tomarles por sorpresa (un 50 % de cada).

(1)- Muertos estándar: Carcasas, esqueléticos, ahogados o carroñas (número de jugadores +1d6).

(2)- Muertos especiales: Furias, posesos e incluso abominaciones (número de personajes +1).

(3)- Humanos: Traidores, bandidos, piratas, espías, enemigos, herejes u otros seres humanos apropiados según la localización (número de jugadores +1d6). Hay un 50 % de posibilidades de que sean infectados.

(4)- Progenie de la Plaga Comodín: Un tirano, quimera o abominación mayor, acompañado de 1d6 muertos estándar.

(5)- Comodín humano: Lo mismo que humanos, pero uno de ellos será Comodín. Reduce el número de secuaces a (número de jugadores +1). Hay un 50 % de posibilidades de que el Comodín sea un infectado.

(6)- Enemigos a tutiplén: Tira dos veces en esta tabla y combina los resultados. Los dos grupos generados no tienen por qué estar aliados (aunque podrían) y es posible que cada grupo se enfrente a ellos a la vez o en lugares y tiempos distintos.

Destino general (1d20)

¡La misión podría llevar al grupo de héroes muy lejos de su hogar! Ten en cuenta que cuanto más lejano sea el destino, más importante y única debería ser la meta de la misión: a nadie le interesa destruir un puñado de carcasas existentes a cientos de kilómetros de distancia a no ser que tenga razones muy poderosas para hacerlo.



(1-5)- Aquí: La misión tiene lugar en la actual localización de los héroes o su entorno inmediato. No existen problemas para llegar al sitio en cuestión, a no ser que el área esté ya invadida por los muertos o haya algún otro tipo de peligros (guerras, revueltas, cataclismos naturales, etc.). El viaje no debería ser superior a una jornada.

(6-15)- Viaje corto: El lugar al que se dirigen los héroes está a 1d4+1 días a caballo o en barco, probablemente algún lugar remoto dentro de los límites de un feudo grande o el yermo que rodea los feudos más pequeños (como Lucca).

(16-18)- Viaje largo: Llevará 1d4+1 semanas de viaje alcanzar el destino, debiéndose atravesar con casi toda probabilidad los yermos. El viaje por mar hace posible llegar a lugares muy lejanos en este tiempo.

(19)- Viaje excepcional: Se trata de una misión única en su género, haciendo necesario el viaje hasta tierras muy, muy distantes. Organizar una expedición de este calado y desempeñarla con éxito podría ser lo más difícil de la misma.

(20)- Doble destino: Tira dos veces en esta tabla (repitiendo este resultado). La misión tiene lugar en dos fases distintas pues primero es necesario visitar un lugar para realizar allí un paso intermedio (por ejemplo, la misión consiste en reunirse con una persona en un lugar y después escoltarla hasta otro sitio), o se pide al grupo que no regrese inmediatamente sino que se dirija al segundo destino, donde recibirán nuevas órdenes.

Destino específico (1d20)

Esta tabla determina la localización clave de la aventura donde lograr la meta establecida por la misión. Los lugares aquí indicados podrían estar habitados o en ruinas, ocupados por los muertos u otros tipos de adversarios.

Cuando se trata de un lugar habitado, hay un 10 % de posibilidades de que sus ocupantes sean infectados.

(1-2)- Monasterio: Un edificio grande, normalmente remoto y fortificado, dedicado a la vida

contemplativa y productiva. Podría tratarse de un monasterio de amanuenses que contiene numerosos manuscritos.

(3-5)- Castillo o fuerte: Una fortaleza o puesto militar que podría estar muy dañado por la edad y las guerras o encontrarse en perfecto estado.

(6-10)- Villorrio: Una aldea pequeña, con pocos recursos y servicios. Estará formada por 6d6 edificios, que suelen incluir un molino, un pozo, una iglesia pequeña y varias casas.

(11-12)- Centro religioso: Una catedral o un templo menor (como una capilla) perteneciente a la institución religiosa apropiada.

(13-15)- Palacio: Una mansión señorial, los cuarteles generales de una institución o el laboratorio de un ingeniero o alquimista.

(16-18)- Villa o mansión: Una casona rural aislada de la comunidad por campos y pasos, o un palacete junto a la carretera.

(19)- Desolación: ¡La meta en cuestión está en una de las ciudades desoladas por la Plaga!

(20)- Especial: Tira dos veces y combina el resultado. El destino será un lugar que combine las características de ambas tiradas o la misión exigirá que los héroes visiten dos lugares distintos. También podría tratarse de un sitio único, por ejemplo, un navío específico en alta mar o las catacumbas de Roma.

Recursos (1d6)

Si los héroes están al servicio de un patrón, este normalmente les proporcionará caballos o pasaje en un barco que conduzca a su destino, así como el dinero y los alimentos necesarios. También incluimos en esta categoría el equipo mundano que puedan necesitar (armas, armaduras, cauterio, herramientas, etc.). Quizás obtengan también ayuda inusual.

(1)- Nada: Los héroes deberán apañárselas por sí solos.

(2)- Hombres de armas: Tendrán a sus órdenes 1d6+1 soldados.

(3)- Poción: Un alquimista destila una poción de rango Novato para ellos.

(4)- Curandero: Un Extra con Sanar d8 se une al grupo.

(5)- Experto: Los personajes llevan consigo un Extra con habilidades útiles para su misión (guía, erudito, etc.). Este experto tiene d10 en la habilidad pertinente a su papel o d8 en dos habilidades distintas.

(6)- Especial: El grupo cuenta con un recurso único ideal para su misión: un guía, aliado o contacto les espera en el destino, cuentan con un mapa detallado, permisos de viaje, disfraces, etc. Alternativamente, puedes tirar dos veces en esta tabla.

Problemas (1d20)

Para que la misión sea una aventura digna de su nombre, debería tener uno o dos giros inesperados o suponer un problema que no se vea venir y la haga más emocionante. Haz, al menos, una tirada en esta tabla por misión.

(1)- Fuerzas enemigas insuperables: Se trata de una misión muy difícil. Un grupo formado por cientos de muertos u hordas de adversarios de otro tipo hace acto de presencia en el peor momento posible. Los héroes se verán obligados a diseñar un buen plan o huir a toda pastilla si desean regresar de una sola pieza.

(2-3)- Información errónea: La información que se ha proporcionado a los héroes es incorrecta y tendrán que descubrirlo y adaptarse para compensarlo. Por ejemplo, el destino no es correcto, el objeto de la misión no se encuentra en el lugar o no es lo que se esperan.

(4-6)- Entorno hostil: Animales salvajes, bestias infernales, población hostil, ruinas inseguras, pasajes subterráneos claustrofóbicos, bosques densos o laberínticos valles.

(7-8)- Cambiar las tornas: Un aliado o uno de los recursos del grupo no sirve de nada, se convierte en un obstáculo o incluso trabaja para el enemigo. El aliado se ha contagiado, pero lo mantiene en secreto, o está a sueldo de un adversario. Los suministros del grupo se estropean o están envenenados; hay problemas inesperados con el barco o los caballos, etc.

(9-10)- Circunstancias imprevisibles e incontrolables: El grupo deberá capear una tormenta, terremoto, incendio, inundación, revuelta popular, ventisca u otra situación parecida.

(11-12)- Es personal: La misión involucra a un pariente, amigo u otra persona que uno de los personajes estima mucho.

(13)- Contrarreloj: A medida que la misión tiene lugar va quedando claro que el tiempo es un factor crucial. Quizás se acerque una enorme horda de muertos, un ejército corte el camino de huida de los personajes o el objetivo de la misión pretenda huir y haya que darle caza (reglas de persecución) o tal vez los personajes tengan rivales que intentarán completar la misión antes que ellos.

(14-15)- Responsabilidad adicional: Un grupo de 1d6+1 refugiados, gente desesperada o indefensa solicita que los héroes los conduzcan a un lugar seguro.

(16-18)- Pesquisas e investigaciones: Para realizar con éxito la misión es necesario estudiar ciertos documentos, recabar cierta información y encontrar pistas sobre su auténtico destino final (o el objetivo de la misión es desconocido al comenzarla). ¿Dónde se esconderá el enemigo o habrá ocultado el objeto? ¿Quién ha ocupado el fuerte sobre la colina?

(19-20)- Problemas que llevan a más problemas: ¡Tira dos veces en esta tabla y combina los resultados!

Tablas secundarias

Búsqueda (1d6)

Los personajes deben encontrar a alguien o algo y regresar con ello.

(1)- Libros: El conocimiento es poder. Los manuscritos y documentos pueden ser muy importantes, ya traten de historia, alquimia, ciencias, religión, historia familiar u otro tipo de conocimiento. Su recuperación significa acceso a nueva información que, a su vez, puede ser la base de nuevas misiones o proporcionar ayuda contra la Plaga.

(2)- Invento misterioso: Una máquina misteriosa que podría ser de utilidad en la lucha contra los muertos o las tareas cotidianas.

(3)- Persona: Un erudito, aliado u otra persona importante (o quizás un grupo de personas) está en peligro y debe ser protegido. Quizás algún enemigo lo haya tomado como rehén o se encuentre aislado en algún villorrio asediado por los muertos. También podría haber desaparecido o huido y es necesario encontrarlo. Puedes hacer una tirada en la tabla **Escolta** para establecer el tipo de personaje que encontrarán los héroes.

(4)- Recursos: El oro, la plata y otras riquezas pueden ser muy importantes a la hora de adquirir o fabricar armas y otras defensas contra los muertos. Siempre es útil recuperar ingredientes alquímicos, herramientas industriales, montones de armas y armaduras. Además, ¡reparar un barco abandonado es mucho más fácil que construirlo desde cero!

(5)- Maravillas: Objetos asombrosos, productos alquímicos, tablillas escritas en lenguas desconocidas… todos estos artefactos extraordinarios esconden conocimientos, poderes y propósitos únicos (y, a veces, impredecibles). Puedes encontrar las reglas relacionadas con las maravillas (y varios ejemplos) en la página 104.

(6)- Reliquias: La gente necesita cosas en las que creer y las reliquias sagradas canalizan como pocas otras cosas la fe, generando esperanza. Se dice que las reliquias más famosas y poderosas poseen poderes misteriosos y algunas de ellas contienen maná. Puedes encontrar las reglas relacionadas con las reliquias, y ejemplos de ellas, en la página 102.

Captura (1d6)

El propósito de la misión es capturar a un enemigo sin matarlo. Estos adversarios suelen tener información crucial o deben ser llevados vivos para usarlos como moneda de cambio, obligarlos a negociar o ejecutarlos de forma pública. También podría tratarse de obtener rehenes. Cuando se trata de progenie de la Plaga Comodín, estamos hablando de los enemigos más peligrosos existentes, de tal modo que los héroes podrían recibir órdenes de capturarlos para poder estudiar sus capacidades inhumanas. Haz una tirada en esta tabla para determinar la identidad del blanco y añádelo a las filas de los enemigos presentes.

(1-2)- Adversario: Un felón, bandido, pirata, espía, enemigo, hereje, prófugo u otro ser humano apro-

piado al lugar donde se desarrolle la acción. Hay un 50 % de posibilidades de que sea infectado.

(3-4)- Comodín adversario: Como 1-2, pero el personaje es Comodín.

(5-6)- Progenie de la Plaga Comodín: Un tirano, una estrega, una quimera o una abominación mayor.

Destrucción (1d6)

Se trata de una misión en la que los héroes deben acabar con o neutralizar a sus enemigos (o sus posesiones y logística) antes de que se descubra su presencia. Cuando estos adversarios son muertos, el objetivo de estas misiones suele ser limpiar el lugar para que los vivos puedan volver a habitarlo. En el caso de adversarios inteligentes capaces de planear estrategias complejas, el propósito de la misión podría ser sabotear su equipo o base. Dado que el destino final de la misión está ocupado por enemigos, la información que los héroes tienen de él será muchas veces incompleta o errónea.

(1-3)- Información completa: Los héroes saben perfectamente los adversarios que hay en el lugar. ¡A por ellos!

(4-5)- Información incompleta: Haz una nueva tirada en la tabla Enemigos y añade el resultado a los presentes.

(6)- Información errónea: Haz una nueva tirada en la tabla **Enemigos** e intercambia los resultados (repite hasta que obtengas un resultado distinto).

Escolta (1d20)

Los héroes deben conducir a una o más personas u objetos de un punto a otro, que son el punto de inicio y destino o viceversa. Cuando la tirada de dados indique personas, hay un 10 % de posibilidades de que se trate de infectados.

Los sirvientes, aprendices y otros personajes similares siempre usan la plantilla de **Gente normal**.

(1)- Erudito más 1d6 sirvientes: Todos ellos gente normal.

(2)- Inventor más 1d6 sirvientes: Consulta el capítulo Bestiario.

(3)- Alquimista más 1d6 aprendices: Consulta el capítulo Bestiario.

(4-7)- Noble o prelado más 1d6 sirvientes: Podría tratarse de un aristócrata, político, oficial militar, primado de una iglesia o incluso un demagogo. Gente normal.

(8-9)- Colonos o refugiados (3d4): Todos ellos gente normal.

(10-13)- Mercaderes (1d6) más 2d6 sirvientes: Gente normal.

(14-15)- Prisioneros (1d6): Criminales, enemigos, felones o infectores. Hay un 50 % de que sean infectados. ¡Intentarán huir por el camino! Puedes tratarlos como bandidos, pero sin equipo. Hay un 50 % de probabilidades de que uno de ellos sea Comodín.

(16-17)- Documento: Una carta con contenidos diplomáticos muy sensibles, un tratado o un texto de otro tipo que ha de llegar como sea al destino.

(18-19)- Suministros: En algún lugar, un asentamiento o puesto militar necesita estos recursos de forma desesperada.

(20)- Reliquia: En ocasiones se envían reliquias como muestras de buena voluntad o regalos de índole diplomática.

Reconocimiento (1d6)

Estas misiones consisten en explorar el destino (que suele ser un área remota o un pequeño asentamiento), comprobar la presencia de muertos o vivos y establecer su cantidad, determinando también si hay estructuras o recursos aún útiles o dibujar un mapa esquemático del lugar. Otros objetivos más específicos podrían ser:

(1-2)- Cartografiar un yermo: Explorar un área que lleve abandonada mucho tiempo e identificar sus componentes principales.

(3-4)- Establecer relaciones: Llegar hasta una comunidad, colonia o asentamiento y hacer allí de embajadores del patrón con objeto de establecer una alianza o reforzar su autoridad.

(5)- Abrir nuevas rutas de comunicación: Encontrar la forma más rápida y segura de atravesar un yermo.

(6)- Vanguardia: Actuar como batidores de una expedición civil o militar, identificando cualquier posible peligro que haya en la ruta.



Bestiario



ste bestiario está dividido en varias secciones distintas, categorizando distintos tipos de criatura para facilitar su búsqueda:

- *Personas*
- *Animales*
- *Bestias infernales*
- *Muertos*
- *Abominaciones*
- *Quimeras*

Dentro de cada sección, las criaturas presentes están en orden alfabético.

Hombres y mujeres del Renacimiento macabro

A continuación encontrarás plantillas que representan a los tipos de PNJ más habituales de la ambientación. En algunos casos habrá una versión "básica" y otra "avanzada", que muestra un personaje con más experiencia o veterano. Puedes crear Comodines a partir de cualquiera de ellas según lo capaz que vaya a ser el PNJ y su papel en la campaña.

ALQUIMISTA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5.

Habilidades: Alquimia d8, Conocimiento (Plaga) d6, Investigar d6, Lanzar d6, Notar d8.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Alquimia).

Poderes: Tres de rango novato a tu elección.

Equipo: Zurrón de alquimista, ingredientes alquímicos (20 florines), daga (FUE+d4).

ALQUIMISTA EXPERTO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 2; **Dureza:** 5.

Habilidades: Alquimia d12, Conocimiento (Plaga) d6, Investigar d8, Lanzar d6, Notar d8.

Ventajas: Nuevo Poder (x2), Trasfondo Arcano (Alquimia).

Poderes: Tres de rango novato y dos de experimentado o veterano a tu elección.

Equipo: Zurrón de alquimista, ingredientes alquímicos (20 florines), daga (FUE+d4).

BANDIDO

Estos hombres y mujeres malviven asaltando a los viajeros y pequeñas granjas aisladas en las tierras de un feudo o los caminos que atraviesan los yermos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d6, Rastrear d4, Sigilo d6, Supervivencia d6, Trepar d4.

Desventajas: Suele ser Avaricioso y, a menudo, Canalla.

Equipo: Armadura de cuero (+1), el grupo tendrá una combinación aleatoria de armas C/C y a distancia.

BANDIDO VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Disparar d8, Intimidar d8, Lanzar d8, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d6, Provocar d8, Rastrear d6, Sigilo d8, Supervivencia d6.

Desventajas: Suele ser Avaricioso y, a menudo, Canalla.

Ventajas: Leñador.

Equipo: Armadura de cuero (+1), el grupo tendrá una combinación aleatoria de armas C/C y a distancia.

BRUJA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.



Habilidades: Brujería d8, Callejear d6, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d6.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Brujería).

Poderes: Dos de rango novato a tu elección.

Equipo: Zurrón de bruja, daga (FUE+d4).

BRUJA EXPERTA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Brujería d10, Callejear d8, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6.

Ventajas: Nuevo Poder (x2), Trasfondo Arcano (Brujería).

Poderes: Tres de rango novato y uno de rango experimentado a tu elección.

Equipo: Zurrón de bruja, daga (FUE+d4).

CABALLERO

Esta plantilla representa al típico caballero laico. Consulta la ventaja **Caballero** para crear otras variantes de la plantilla.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Cabalgar d8, Notar d6, Pelear d8.

Ventajas: Caballero (ordenado), Mando.

Equipo: Caballo de guerra, cota de malla completa (+2 torso y extremidades), yelmo cerrado (+3 cabeza), espada larga (FUE+d8), escudo mediano con el emblema de la orden o patrón (Parada +1, Armadura +2 contra ataques a distancia).

CABALLERO VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Cabalgar d10, Conocimiento (Tácticas) d6, Notar d6, Pelear d10.

Ventajas: Caballero (ordenado), Contraataque, Líder de Hombres, Mando.

Equipo: Caballo de guerra, cota de malla completa (+2 torso y extremidades), yelmo cerrado (+3 cabeza), espada larga (FUE+d8), escudo mediano con el emblema de la orden o patrón (Parada +1, Armadura +2 contra ataques a distancia).

CAZADOR DE MUERTOS

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Plaga) d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Equipo: Varias armas C/C y a distancia, armadura de cuero (+1), yelmo abierto (50 % cabeza, armadura +3), bolsa de lana de salamandra, última esperanza, cauterio.

CAZADOR DE MUERTOS VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (1).

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Plaga) d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Ventajas: Elige entre Osado y Golpe en la Cabeza o Manos Firmes y Disparo en la Cabeza.

Equipo: Varias armas C/C y a distancia, armadura de cuero (+1), yelmo abierto (50 % cabeza, armadura +3), bolsa de lana de salamandra, última esperanza, cauterio.

GENTE NORMAL

Esta plantilla representa vecinos de un feudo, mercaderes, artistas, granjeros u otras personas similares. Cada uno conocerá un oficio determinado y tiene valores en la media humana.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Conocimiento (Oficio) d6, Notar d6, Pelear d4.

Equipo: Daga (FUE+d4) u otra arma, que puede ser improvisada.

GUARDIA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (3).

Habilidades: Disparar d4, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4.

Equipo: Pectoral de placa (Armadura +3 torso), yelmo abierto (50 % cabeza, armadura +3), alabarda (FUE+d8, Alcance 1, dos manos).

GUARDIA, BALLESTERO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8 (3).

Habilidades: Disparar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6.

Equipo: Pectoral de placa (Armadura +3 torso), yelmo abierto (50 % cabeza, armadura +3), ballesta (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, Recarga 2).

GUARDIA, BALLESTERO VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 9 (3).

Habilidades: Disparar d10, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6.

Ventajas: Disparo a la Cabeza, Mando, Manos Firmes.

Equipo: Pectoral de placa (Armadura +3 torso), yelmo abierto (50 % cabeza, armadura +3), ballesta (15/30/60, 2d6, CdF 1, PA 2, Recarga 2).

GUARDIA, CAPITÁN

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 9 (3).

Habilidades: Disparar d4, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d4.

Ventajas: Golpe a la Cabeza, Mando, Osado, Temple.

Equipo: Pectoral de placa (Armadura +3, torso), yelmo abierto (50 % cabeza, armadura +3), alabarda (FUE+d8, Alcance 1, dos manos).

HOSPITALARIO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Cabalgar d8, Navegar d4, Notar d6, Pelear d8, Sanar d4.

Ventajas: Caballero (Hospitalario), Curandero.

Equipo: Caballo de guerra, cota de malla completa (+2 torso y extremidades), yelmo cerrado (+3, cabeza), espada larga (FUE+d8), escudo mediano con el símbolo de la cruz (Parada +1, Armadura +2 contra ataques a distancia).

HOSPITALARIO VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2).

Habilidades: Cabalgar d8, Conocimiento (Tácticas) d6, Navegar d6, Notar d6, Pelear d10, Sanar d6.

Ventajas: Caballero (Hospitalario), Curandero.

Equipo: Caballo de guerra, cota de malla completa (+2, torso y extremidades), yelmo cerrado (+3, cabeza), espada larga (FUE+d8), escudo mediano con el símbolo de la cruz (Parada +1, Armadura +2 contra ataques a distancia).

INVENTOR

Atributos: Agilidad d4, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Ciencia Extraña d8, Disparar d6, Investigar d6, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d6, Reparar d6.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña).

Poderes: Uno de rango novato a tu elección.

Equipo: Daga (FUE+d4) u otro arma.

INVENTOR EXPERTO

Atributos: Agilidad d4, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

Habilidades: Ciencia Extraña d10, Disparar d6, Investigar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6, Reparar d6.

Ventajas: Nuevo Poder (x2), Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña).

Poderes: Dos de rango novato y uno de experimentado a tu elección.

Equipo: Daga (FUE+d4) u otro arma.

ISCARIOTE

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Plaga) d4, Disparar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.

Ventajas: Iscariote.

Equipo: 2 dagas (AGI+d4) o katares (AGI+d6). Armadura de cuero completa (+1 en el torso y extremidades).

ISCARIOTE VETERANO

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Plaga) d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d8.

Ventajas: Fuga, Iscariote; elige entre Asesino o Fuga Mejorada.

Equipo: 2 dagas (AGI+d4) o katares (AGI+d6). Armadura de cuero completa (+1 en el torso y extremidades).

NECROMANTE

Los necromantes (incluyendo a los vivisectores y plañideros coptos) usan las artes negras, una improvisada combinación de prácticas alquímicas prohibidas, trucos de brujo y horripilantes experimentos con los muertos. A menudo son responsables de crear quimeras y abominaciones. Sus poderes emplean como habilidad arcana Necromancia (Astucia), permitiéndoles usar tanto poderes de brujo como de alquimista.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Plaga) d8, Necromancia d8, Notar d8, Pelear d4, Persuadir d6.

Desventajas: Canalla.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Necromancia).

Poderes: Elige dos poderes de rango novato entre las listas de bruja y alquimista.

Equipo: Daga (FUE+d4).

Capacidades especiales:

- **Confundir a los muertos:** Muchos necromantes son infectados y suelen aprender la ventaja Confundir a los Muertos.
- **Crear abominaciones:** Gracias a sus artes oscuras, los necromantes y vivisectores pueden crear horrendas variantes de la progenie. El único límite es su propia imaginación y las materias primas que tengan a su disposición. Esto no significa que todos los “experimentos” realizados tengan éxito, pero con tiempo y materias primas a su disposición, el necromante puede realizar una vez al mes una tirada de Necromancia para crear una quimera o abominación. Cuan-



do la tirada son unos ojos de serpiente, no tiene ningún control sobre la criatura, que se vuelve de inmediato contra su creador.

NECROMANTE EXPERTO

Algunos necromantes son estregas y tendrán todas las características de estas criaturas.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d8.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Plaga) d10, Necromancia d10, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d6.

Desventajas: Canalla.

Ventajas: Trasfondo Arcano (Necromancia).

Poderes: Elige tres poderes de rango novato más otro de rango experimentado entre las listas de bruja y alquimista.

Equipo: Daga (FUE+d4).

Capacidades especiales:

- **Confundir a los muertos:** Muchos necromantes son infectados y suelen aprender la ventaja Confundir a los Muertos.
- **Crear abominaciones:** Gracias a sus artes oscuras, los necromantes y vivisectores pueden crear horrendas variantes de la progenie. El único límite es su propia imaginación y las materias primas que tengan a su disposición. Esto no significa que todos los "experimentos" realizados tengan éxito, pero con tiempo y materias primas a su disposición, el necromante puede realizar una vez al mes una tirada de Necromancia para crear una quimera o abominación. Cuando la tirada son unos ojos de serpiente, no tiene ningún control sobre la criatura, que se vuelve de inmediato contra su creador.

ODALISCA ROJA

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Provocar d6, Sigilo d6.

Ventajas: Atractivo, Odalisca Roja.

Equipo: Dos sables (AGI+d6) o cimitarras (AGI+d8), vestido de velos rojo (+1 a Carisma cuando la posición importe).

ODALISCA ROJA VETERANA

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 5.

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d8, Provocar d6, Sigilo d8.

Ventajas: Atractivo, Ladrón, Odalisca Roja.

Equipo: Dos sables (AGI+d6) o cimitarras (AGI+d8), vestido de velos rojo (+1 a Carisma cuando la posición importe).

PÍCARO

Esta plantilla representa todo tipo de sinvergüenzas y criminales, hombres y mujeres que se ganan la vida de forma ilegal gracias a su ingenio en las grandes ciudades.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d6.

Desventajas: Suele ser Avaricioso y, a menudo, Canalla.

Equipo: Armadura de cuero (+1 torso y extremidades), varias armas.

PÍCARO VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: -2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7 (1).

Habilidades: Callejear d8, Disparar d8, Intimidar d8, Lanzar d8, Notar d8, Pelear d10, Persuadir d6, Provocar d8, Sigilo d8.

Desventajas: Suele ser Avaricioso y, a menudo, Canalla.

Ventajas: Ladrón.

Equipo: Armadura de cuero (+1 torso y extremidades), varias armas.

PIRATA

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6 (1).

Habilidades: Callejear d6, Disparar d6, Intimidar d6, Navegar d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6.

Desventajas: Avaricioso.
Equipo: Varias armas, camisa de cuero (+1 torso).

PIRATA VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 7 (1).
Habilidades: Callejear d6, Disparar d8, Intimidar d8, Navegar d10, Notar d6, Pelear d8, Provocar d8.
Desventajas: Avaricioso.
Equipo: Varias armas, camisa de cuero (+1 torso).

SOLDADO

La plantilla representa a soldados, mercenarios y condotieros, que comparten muchos rasgos en común.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (2).
Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d4.
Equipo: Armas diversas (normalmente picas o espadas), cota de malla (+2 torso y extremidades), yelmo abierto (50 % cabeza, armadura +3), escudo mediano con el emblema de la orden o patrón (Parada +1, Armadura +2 contra ataques a distancia).



SOLDADO VETERANO

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.
Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 8 (2).
Habilidades: Disparar d6, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d10, Sigilo d4.
Ventajas: Temple.
Equipo: Armas diversas (normalmente picas o espadas), cota de malla (+2 torso y extremidades), yelmo abierto (50 % cabeza, armadura +3), escudo mediano con el emblema de la orden o patrón (Parada +1, Armadura +2 contra ataques a distancia).

Personalidades

ANTONIO EDOARDO DE' SEVERI (INVENTOR)

Un genio. Banquero. Cortesano. Filántropo. Antonio de' Severi es uno de los inventores más carismáticos de este Renacimiento macabro; sus increíbles dotes como ingeniero combinan a la perfección con el encanto de un hombre de edad madura, atlético y seguro de sí mismo. Antonio es muy famoso no solo como propietario de los Talleres Severianos, sino por su gran riqueza, numerosas amantes y valor. A menudo suele vérsele en primera línea de combate contra los muertos vestido con su invento más famoso: la coraza completa "hombre de hierro". Pocos conocen su debilidad secreta: sufrió una importante lesión en un accidente que le impide caminar si no es dentro de su invención mecánica, una maravilla de la ciencia que requiere constante mantenimiento.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.
Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 9 (3).
Habilidades: Cabalgar d6, Callejear d6, Ciencia Extraña d10, Conocimiento (Ciencia) d10, Conocimiento (Plaga) d4, Disparar d8, Investigar d6, Forzar Cerraduras d8, Lanzar d6, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Provocar d8, Reparar d10, Sanar d6, Trepar d4.
Desventajas: Curioso, Exceso de Confianza, Heroico, Tozudo.

Ventajas: Ambidextro, Bloqueo Mejorado, Carismático, Difícil de Matar, Instrumento Perfecto (Volar), Muy Afortunado, Osado, Rico, Trasfondo Arcano (Ciencia Extraña).

Poderes: *Castigo* (tanto en sus katares de muñeca como en ambas pistolas), *Empujón* (pequeño cañón instalado en el hombro), *Velocidad* (en las grebas de la armadura), *Vuelo* (alas plegables instaladas en los hombros del pectoral de la armadura mecánica).

Equipo: Armadura mecanizada completa (+3 todo el cuerpo; +2 FUE y daño C/C, +1 ataques a distancia), dos pistolas de chispa (5/10/20, 2d6+1, Recarga 2) y dos katares de muñeca (FUE+d4) en los brazales mecánicos.

GIOVANNI MACHIAVELLO

(CONDOTIERO)

Temido por adversarios, rivales y príncipes, respetado por los soldados, héroe del pueblo y las mujeres, Giovanni delle Bande Grigie es el más popular de todos los capitanes condotieros (mercenarios) italianos, así como uno de los generales más hábiles del Renacimiento macabro. Guapo, brillante y valiente, encarna el lado más impetuoso e impulsivo de la familia Machiavelli, un calco opuesto a su hermano, Niccolò, el maestro estratega y meditabundo señor de Florencia.

O, quién sabe, quizás esta dicotomía sea solo una cortina de humo y ambos hermanos solo estén fingiendo sus desacuerdos y diferencias para confundir a sus adversarios.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d10.

Carisma: +2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 10 (3).

Habilidades: Cabalgar d10, Conocimiento (Tácticas) d10, Disparar d10, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d10, Persuadir d6, Provocar d6.

Desventajas: Curioso, Exceso de Confianza, Heroico, Tozudo.

Ventajas: Barrido Mejorado, Caballero (Militante), Carismático, Contraataque, Líder de Hombres, Mando, Osado.

Equipo: Caballo de guerra, coraza completa (+3 torso y extremidades), yelmo cerrado (+3 cabeza), espada larga (FUE+d8), escudo mediano con el emblema de las Bande Grigie (Parada +1, Armadura +2 contra ataques a distancia), última esperanza, cauterio y misericordia. 800 florines.

HAYREDDIN PACHÁ, EL LEÓN DE ARGEL

(BERBERISCO)

Este berberisco es uno de los piratas más temidos de todo el Mediterráneo; también es el señor de Argel y uno de los capitanes más poderosos y respetados de la costa africana. De sangre mitad griega y mitad sarracena, es un felón y renegado que no reconoce más autoridad en este mundo que él mismo. Es un adversario formidable de todos los nuevos reinos del oeste. Lidera en persona a sus hombres en el frente de batalla y se ha ganado a pulso su sobrenombre de “león” gracias a su valor y fiereza.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 8; **Dureza:** 9 (1).

Habilidades: Callejear d6, Conocimiento (Tácticas) d8, Disparar d8, Intimidar d8, Navegar d10, Notar d6, Pelear d12, Provocar d8.

Desventajas: Avaricioso.

Ventajas: Desenfundado Rápido, Fornido, Fuerza de Voluntad, Mando.

Equipo: Espada larga (FUE+d8), tres pistolas de chispa (5/10/20, 2d6+1, Recarga 2), camisa de cuero (+1 torso), escudo pequeño (Parada +1). 300 florines.



Animales

JABALÍ

Aunque los jabalíes son codiciadas presas, también pueden convertirse en temibles oponentes.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d10.

Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.

Habilidades: Notar d4, Pelear d6, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- **Berserk:** En el momento en que lo aturdan por primera vez, el jabalí gana +2 a sus tiradas de Fuerza (incluyendo daño) y a Pelear, así como en su Dureza, pero reduce su Parada en dos puntos.
- **Carga:** Si mueve al menos seis pasos en línea recta antes de atacar, el jabalí gana +4 al daño.
- **Colmillos:** FUE+d4.

HALCÓN

A menudo se entrenan para la caza.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Paso: 1; **Parada:** 5; **Dureza:** 3.

Habilidades: Notar d12, Pelear d6, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- **¡A los ojos!:** Los halcones y otras aves de presa tienden a ir a la cara cuando atacan a oponentes más grandes que ellos mismos. Con un aumento en la tirada de ataque, un halcón golpea en la cara y, por tanto, todas las heridas son en esa localización.
- **Garras:** FUE+d4.
- **Pequeño:** Cuando ataques a un halcón, aplica un modificador de -2 por su tamaño.
- **Tamaño -2:** Los halcones son criaturas relativamente pequeñas.
- **Vuelo:** Paso 8 volando con Trepada +0.

OSO EUROPEO

Los osos son feroces depredadores; tras la Plaga se han acostumbrado también a atacar a los seres humanos y devorarlos incluso antes de que hayan muerto.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+2, Vigor d12.

Paso: 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 10.

Habilidades: Nadar d6, Notar d8, Pelear d8.

Capacidades especiales:

- **Abrazo de oso:** Cuando golpea con un aumento, inmoviliza a su enemigo, quien para escapar debe vencerlo con un aumento en una tirada opuesta de Fuerza.
- **Tamaño +2:** Los osos europeos son criaturas enormes que pesan en torno a los quinientos kilos.
- **Zarpas:** FUE+d6.

PERRO DE CAZA

Estos cánidos han sido entrenados para rastrear y perseguir a las presas.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4.

Paso: 8; **Parada:** 4; **Dureza:** 3.

Habilidades: Notar d12, Pelear d4, Rastrear d8.

Capacidades especiales:

- **¡A la garganta!:** Los perros instintivamente atacan los puntos débiles del adversario. Con un aumento en la tirada de ataque golpearán siempre en el área del cuerpo con menos armadura del oponente.
- **Mordisco:** FUE+d4.
- **Pies ligeros:** Tiran d10 como dado de carrera.
- **Tamaño -1:** Se trata de criaturas relativamente pequeñas.





Bestias infernales

Los pocos animales que se ven infectados por la Plaga siempre acaban transformándose en criaturas rabiosas, mutantes, mórbidas y extremadamente agresivas. Sus ataques pueden transmitir la Plaga.

Para transformar un animal estándar en una bestia infernal solo necesitas mejorar su Fuerza y Vigor en un nivel de dado y añadir las siguientes capacidades especiales:

Ansia ciega: Las bestias infernales atacan a sus blancos de forma brutal y directa, despreocupándose por su propia salud. Por ello, reducen su Parada en uno y no pueden usar ataques salvajes en combate. Cuando una bestia infernal incapacita a un oponente, sigue golpeándolo una y otra vez. Saca una carta del mazo por turno; con color negro realizará la maniobra de golpe de gracia. Si no, seguirá atacando a la víctima una y otra vez hasta que un ataque la distraiga. Considérala aturdida mientras se alimenta; cuando se recupere, abandonará a su anterior presa e irá a por otra.

Contagioso: Los personajes heridos por una bestia infernal son expuestos a la Plaga.

Impávido: Es inmune al miedo e Intimidar.

Infección indirecta: Si existe riesgo de ser contagiado de forma indirecta (por ejemplo, una persona viva le causa una herida a la criatura y el atramento le salpica o come la carne de una bestia infernal), hay que sacar una carta del mazo de acción. Con una figura, la Plaga ha alcanzado una zona de contagio y, por tanto, ha infectado al personaje. Es posible evitar este destino gastando un beni, representando un golpe de suerte que lo evita.

A continuación te ofrecemos algunos ejemplos de las bestias infernales más comunes, junto con el nombre que las crónicas y el pueblo llano suelen darles.

ANGUILA CHILLONA

Estas bestias acuáticas son cazadores silenciosos y peligrosos, pero cuando están a punto de alimentarse de carne humana sacan sus cabezas a la superficie del agua y emiten agudos chillidos.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso: -; **Parada:** 4; **Dureza:** 6.

Habilidades: Intimidar d8, Nadar d8, Notar d6, Pelear d6.

Capacidades especiales:

- **Acuático:** Se trata de peces, de tal modo que se asfixiarán en unas cuantas rondas si se les saca del agua. Tienen Paso 8 nadando.
- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **Mordisco:** FUE+d6.

BANDADA DE CUERVOS INFERNALES

La bandada se trata como una única criatura; una herida lo dispersa. Ocupa un área igual a una plantilla de área mediana, atacando a todo lo que entre en contacto con ella cada turno.

Atributos: Agilidad d12, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d10, Vigor d12.

Paso: 1; **Parada:** 3; **Dureza:** 8.

Habilidades: Notar d8.

Capacidades especiales:

- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **División:** La bandada puede dividirse en dos hordas más pequeñas (plantilla de área pequeña) si sus adversarios también lo hacen. Reduce la Dureza de cada horda menor a 6.
- **Horda:** Parada +2. Las armas cortantes y perforantes no le causan daño real. El personaje puede golpear a la horda para causar su FUE en daño. Los efectos de área causan daño a la horda con normalidad.
- **Picotazos:** Una bandada de cuervos infernales provoca cientos de picotazos por turno, golpeando de forma automática a todas las criaturas en la plantilla de área e infligiendo 2d4 de daño en la localización menos blindada.
- **Vuelo:** La bandada tiene Paso 8 volando, con Trepada +0.

CERBERO (PERRO O LOBO INFERNAL)

Los perros o lobos infectados por la Plaga son adversarios temibles, pues suelen atacar en manada y no muestran piedad alguna.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 8; **Parada:** 4; **Dureza:** 5.
Habilidades: Notar d6, Pelear d6.
Capacidades especiales:

- **¡A la garganta!:** Los cerberos instintivamente atacan a los puntos débiles del adversario. Con un aumento en la tirada de ataque golpearán siempre en el área del cuerpo con menos armadura del oponente.
- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **Mordisco:** FUE+d4.
- **Pies ligeros:** Tira d10 como dado de carrera.
- **Tamaño -1:** Se trata de criaturas relativamente pequeñas.

ENJAMBRE DE CIEMPIÉS INFERNALES

El enjambre se trata como una única criatura; una herida lo dispersa. Ocupa un área igual a una plantilla de área mediana, atacando a todo lo que entre en contacto con ella cada turno.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d10.
Paso: 6; **Parada:** 3; **Dureza:** 7.
Habilidades: Notar d6.
Capacidades especiales:

- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **División:** Un enjambre de ciempiés infernales puede dividirse en dos hordas más pequeñas (plantilla de área pequeña) si sus adversarios también lo hacen. Reduce la Dureza de cada horda menor a 5.
- **Horda:** Parada +2. Las armas cortantes y perforantes no le causan daño real. El personaje puede pisotear a la horda para causar su FUE en daño. Los efectos de área causan daño a la horda con normalidad.
- **Mordisco:** Un enjambre de ciempiés infernales provoca cientos de mordiscos por turno que hieren de forma automática a todas las criaturas en la plantilla de área que ocupan e infligen 2d4 de daño en la localización menos blindada.

GATO LUPINO (GATO O LINCE INFERNAL)

A veces, la Plaga vuelve locos a los felinos salvajes (o los gatos callejeros).

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d8, Fuerza d4, Vigor d6.
Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 3.
Habilidades: Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Trepar d6.
Capacidades especiales:

- **Acróbata:** Gana +2 a las tiradas de Agilidad para realizar maniobras acrobáticas, +1 a Parada (ya sumado).
- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **Pequeño:** Cuanto ataques a un gato lupino, aplica un modificador de -2 por su tamaño.
- **Tamaño -2:** Se trata de criaturas relativamente pequeñas.
- **Zarpas/Mordisco:** FUE+d4.

HORDA DE RATAS INFERNALES

La horda se trata como una única criatura; una herida la dispersa. Ocupa un área igual a una plantilla de área mediana, atacando a todo lo que entre en contacto con ella cada turno.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d12, Fuerza d10, Vigor d12.
Paso: 10; **Parada:** 3; **Dureza:** 8.
Habilidades: Notar d6.
Capacidades especiales:

- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **División:** La horda puede dividirse en dos hordas más pequeñas (plantilla de área pequeña) si sus adversarios también lo hacen. Reduce la Dureza de cada horda menor a 6.
- **Horda:** Parada +2. Las armas cortantes y perforantes no le causan daño real. El personaje puede pisotear a la horda para causar su FUE en daño. Los efectos de área causan daño a la horda con normalidad.
- **Mordisco:** La horda de ratas infernales provoca cientos de mordiscos por turno, que hieren de forma automática a todas las criaturas en la

plantilla de área e infligen 2d4 de daño en la localización menos blindada.

OSO INFERNAL

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+3, Vigor d12+1.
Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 10.
Habilidades: Nadar d6, Notar d4, Pelear d8.
Capacidades especiales:

- **Abrazo de oso:** Cuando golpea con un aumento, inmoviliza a su enemigo, quien para escapar debe vencerlo con un aumento en una tirada opuesta de Fuerza.
- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **Tamaño +2:** Los osos infernales son criaturas enormes y pesan en torno a los quinientos kilos.
- **Zarpas:** FUE+d8.

PLAGA DE GUSANOS INFERNALES

Suelen infestar **Engusanados** y otras abominaciones.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8.
Paso: 4; **Parada:** 3; **Dureza:** 6.
Habilidades: Notar d6.
Capacidades especiales:

- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **Horda:** Parada +2. Las armas cortantes y perforantes no le causan daño real. El personaje puede pisotear a la horda para causar su FUE en daño. Los efectos de área causan daño a la horda con normalidad.
- **Mordisco:** Una Plaga de gusanos infernales provoca cientos de mordiscos por turno, que hieren de forma automática a todas las criaturas en la plantilla de área e infligen 2d4 de daño en la localización menos blindada.

PUERCO DIABÓLICO (JABALÍ INFERNAL)

Aunque los jabalíes son codiciadas presas, como bestias infernales son auténticos monstruos.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12, Vigor d12.
Paso: 6; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.
Habilidades: Notar d4, Pelear d6.
Capacidades especiales:

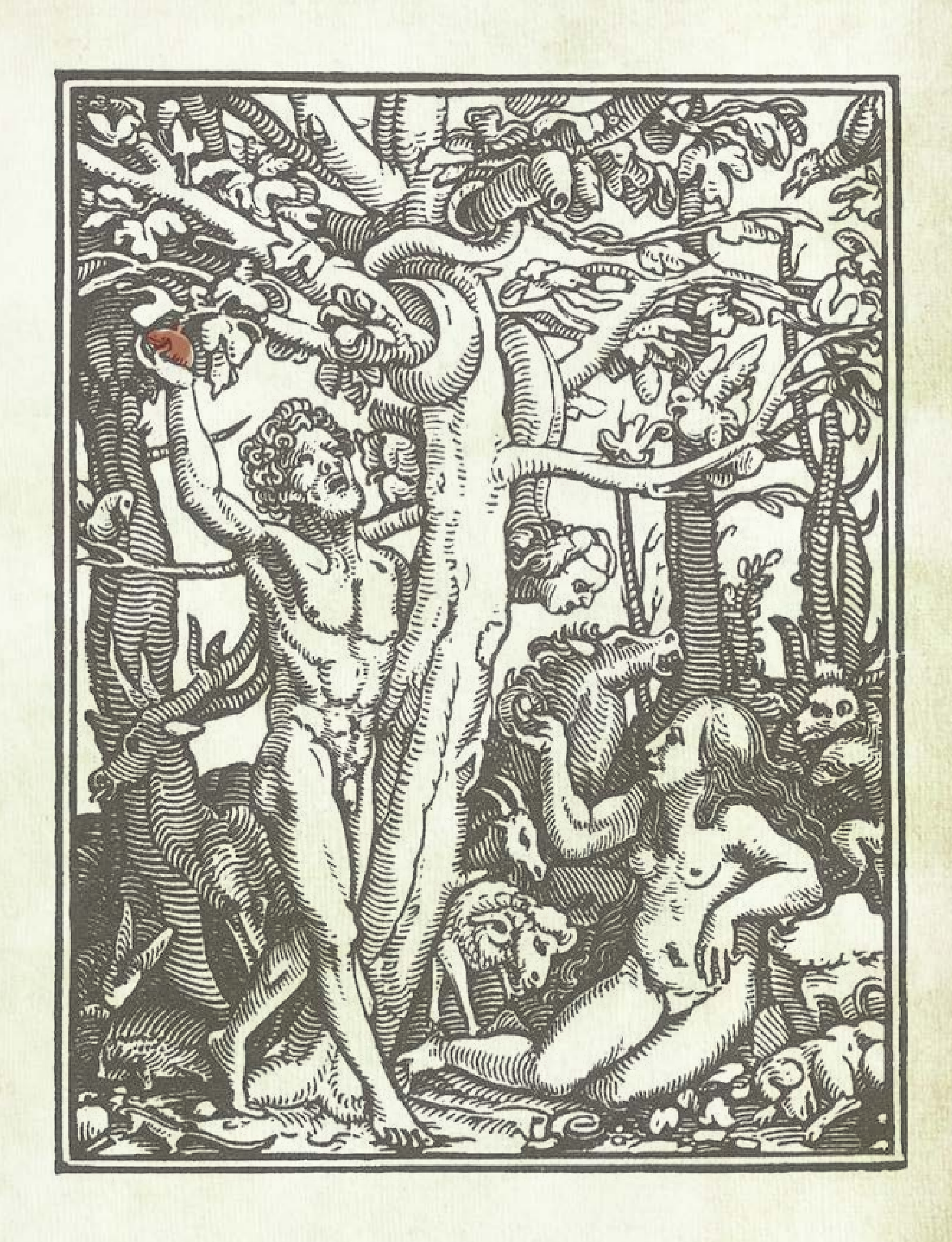
- **Berserk:** En el momento en que lo aturdan por primera vez, el jabalí gana +2 a sus tiradas de Fuerza (incluyendo daño) y Pelear, así como en Dureza, pero reduce su Parada en dos puntos.
- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **Carga:** Si mueve al menos seis pasos en línea recta antes de atacar, el jabalí gana +4 al daño.
- **Colmillos:** FUE+d6.

TORO INFERNAL

Un toro infectado por la Plaga es una máquina imparable de destrucción.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d12+3, Vigor d12+1.
Paso: 8; **Parada:** 3; **Dureza:** 10.
Habilidades: Notar d4, Pelear d4.
Capacidades especiales:

- **Bestia infernal:** Un animal consumido por la Plaga gana todas las capacidades especiales de las bestias infernales.
- **Carga:** Si mueve al menos seis pasos en línea recta antes de atacar, el toro gana +4 al daño.
- **Cornada:** FUE+d8.
- **Tamaño +2:** Se trata de criaturas grandes.



Muertos

Aunque los efectos de la Plaga son siempre los mismos y los muertos suelen ser poco más que despojos humanos carentes de todo rastro de vida o intelecto y ansiosos de carne humana, el modo en que se produjo el contagio y el estado de conservación del cadáver nos permiten dividirlos en varias categorías. Los sepultureros, médicos de la Plaga, guerreros y eruditos hace tiempo que los subdividieron según términos prácticos, refiriéndose a ellos como si se tratasen de "especies" distintas. En líneas generales, todos los muertos comparten esta serie de capacidades especiales:

Ansia ciega: Los muertos atacan a sus blancos de forma brutal y directa, despreocupándose por su propia salud. Por ello, reducen su Parada en uno y no pueden usar ataques salvajes en combate. Cuando un muerto incapacita a un oponente, sigue golpeándolo una y otra vez. Saca una carta del mazo por turno; con color negro realizará la maniobra de golpe de gracia. Si no, seguirá atacando a la víctima una y otra vez hasta que un ataque lo distraiga. Considéralo aturdido mientras se alimenta; cuando se recupere, abandonará a su anterior presa e irá a por otra.

Contagioso: Los personajes heridos por un muerto son expuestos a la Plaga.

Debilidad (cabeza): El daño en la cabeza causa dos puntos de daño adicional aparte de los cuatro habituales (+6 al daño en total) en otras criaturas.

Impávido: Es inmune al miedo e Intimidar.

Infección indirecta: Si existe riesgo de ser contagiado de forma indirecta (por ejemplo, una persona viva le causa una herida al muerto y el atramento le salpica o ingiere parte de él), hay que sacar una carta del mazo de acción. Con una figura, la Plaga ha alcanzado una zona de contagio y, por tanto, ha infectado al personaje. Es posible evitar este destino gastando un beni, representando así un golpe de suerte que lo evita.

Muerte cerebral (M): Los muertos cuyo valor de Astucia viene seguido de una "M" solo siguen un patrón de furia ciega, sin pensar nada en absoluto. Es imposible distraerlos de sus blancos pero, al mismo tiempo, tampoco notan los obstáculos o llamas que pueda haber en su camino, o si los están conduciendo a una trampa. En cuanto a mecánica, dado que carecen de reacciones mentales, son completamente inmunes a las maniobras de truco basadas en Astucia (la ventaja Engañar a los Muertos altera este hecho).

Muerto viviente: +2 a Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento, los ataques apuntados no causan daño extra (pero consulta Debilidad). Inmune al veneno y las enfermedades. Si es Comodín, no sufre penalizaciones por heridas.

Resistencia al daño: Las flechas, lanzas y otras armas perforantes solo causan medio daño (excepto cuando golpean en la cabeza).

Aunque de todos los muertos siguientes solo marcamos como Comodín a los tiranos, eso no quiere decir que, ocasionalmente, no puedas hacer que una furia, carcasa, poseso, esquelético u otro tipo de muerto no pueda también serlo. Solo que, por su propia naturaleza, todos los tiranos son Comodines.

CARCASA

Lentas, con andar desgarbado y, a menudo, un característico gemido, las carcasas son muertos sin vida en los ojos, siempre con las manos alzadas intentando agarrar lo que encuentren y tropezando al andar. Se mueven siempre en línea recta hacia su blanco para morderlo y tirarlo al suelo (donde después lo devorarán), ignorando cualquier lanza, fuego o pozo que haya en su camino. No puede escalar, nadar o planear estrategias; una carcasa tiene problemas para subir por escaleras, abrir puertas (por ejemplo, debería hacer una tirada de Agilidad para lograrlo), pero jamás se rendirá en su objetivo de llegar hasta el blanco.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 4; **Parada:** 4; **Dureza:** 7.
Habilidades: Notar d4, Pelear d6.
Capacidades especiales:

- **Garras:** FUE+d4.
- **Mordisco:** FUE+d4.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Paso desgarbado:** No pueden correr.

CARCASA, AHOGADO

No tiene por qué tratarse de seres humanos que hayan muerto en el mar: es el nombre

que se da a una variante de carcasas que se ha “adaptado” al agua y acecha en las costas, ríos, estanques, pantanos e, incluso, cloacas. A diferencia de otras carcasas, un ahogado puede nadar y suelen arrastrar a sus víctimas bajo el agua para devorarlas mientras se ahogan. Son criaturas pálidas, sin un solo pelo y desgastadas por el agua pero, de algún modo, el atramento las preserva durante mucho tiempo, incluso si permanecen siempre bajo la superficie. Si se les obliga, pueden tambalearse fuera del agua hacia cualquier víctima que se considere a salvo en tierra firme.

Usa la misma plantilla que las carcasas normales pero añade Nadar d4. En tierra tienen Paso 2, que aumenta a Paso 4 nadado.

CARROÑA

Una carroña es una carcasa deteriorada por el paso del tiempo y la climatología, o un cadáver vuelto a la vida tras haber quedado muy dañado por los vivos, los muertos, las llamas u otras sustancias. El cuerpo está más o menos entero, pero no puede alzarse sobre sus piernas y debe arrastrarse. No puede escalar, nadar, subir escaleras, abrir puertas o planear estrategias, pero jamás se rendirá en su objetivo de llegar hasta el blanco.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 2; **Parada:** 3; **Dureza:** 7.
Habilidades: Pelear d4.
Capacidades especiales:
- **Mordisco/garras:** FUE+d4.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Paso desgarbado:** No pueden correr.

ESQUELÉTICO

Un esquelético es un cadáver tan descompuesto que queda de él poco más que los huesos, apenas cubiertos por una capa casi invisible de atramento y pellejo seco capaz de mantenerlos unidos. Siempre se mueve en línea recta hacia su objetivo con intención de arrojarlo al suelo (y devorarlo), ignorando cualquier lanza, fuego o agujero en el suelo que haya entre ambos. No puede escalar, nadar o planear estrategias. Un esquelético tiene problemas para subir por escaleras, abrir puertas (por ejemplo, debería hacer una tirada de Agilidad para lograrlo), pero jamás se rendirá en su objetivo de llegar hasta el blanco.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.
Paso: 4; **Parada:** 3; **Dureza:** 6.
Habilidades: Pelear d4.
Capacidades especiales:
- **Mordisco/garras:** FUE+d4.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Paso desgarbado:** No pueden correr.

FURIA

A diferencia de las carcasas, las furias son muertos igual de fuertes, ágiles y perceptivos que como eran en vida. Tienen la misma capacidad de raciocinio y planificación de estrategias que las carcasas (es decir, ninguna), pero pueden cruzar cuerpos de agua, trepar, abrir puertas, tirar abajo o rodear de algún otro modo todo tipo de barreras con mayor facilidad que ellas. Su feroz irracionalidad hace de ellas terribles adversarios cuerpo a cuerpo.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (M), Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7.
Habilidades: Notar d4, Pelear d8, Trepar d4.
Capacidades especiales:
- **Frenesí mejorado:** Puede hacer dos ataques de Pelear por turno sin penalizaciones.
- **Mordisco/garras:** FUE+d6.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.

OPROBIO

Los oprobios son masas putrefactas y sajadas de carne muerta, a veces simples cabezas o brazos casi incapaces de moverse por sí solos que se limitan a aferrarse y morder a quien pasa junto a ellas. En la mayoría de los casos se tratará de un torso con cabeza y uno o dos brazos. Otras veces son solo trozos de cadáveres cortados y bañados en atramento (una cabeza cortada, una mano, una lengua, etc.). Un oprobio solo es peligroso si nadie se da cuenta de que está ahí o si infecta accidentalmente a alguien con sus fluidos.



Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d4, Vigor d4.
Paso: 1; **Parada:** 3; **Dureza:** 4.
Habilidades: Pelear d4.
Capacidades especiales:

- **Mordisco/garras:** FUE+d4.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Paso desgarbado:** No pueden correr.
- **Pequeño:** Cuanto ataques a un oprobio, aplica un modificador de -2 por su tamaño.
- **Tamaño -2:** Un oprobio son simples restos de un cadáver.

POSESO

Los posesos son muertos que aún conservan toda la fuerza y agilidad que tenían en vida junto con una demoníaca reserva de energía y aguante; no solo eso, son capaces de un limitado raciocinio (como el de los animales) y de realizar movimientos complejos, pudiendo nadar, usar armas o herramientas e incluso trepar por una cuerda. No pueden hablar y su única meta en este mundo es darse un festín tras otro de carne humana.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 8.
Habilidades: Nadar d4, Notar d6, Pelear d8, Trepar d6.
Capacidades especiales:

- **¡A la garganta!:** Cuando luchan desarmados, los posesos van a por los puntos débiles del oponente de forma instintiva. Con un aumento en su tirada de ataque golpearán en la localización con menos armadura del blanco.
- **Armas:** Los posesos recuerdan cómo usar armas y, a menudo, las esgrimen C/C para matar a los vivos antes de devorarlos. Casi todos fueron en vida soldados o guerreros expertos.
- **Garras/Mordisco:** FUE+d6.
- **Frenesí mejorado:** Puede hacer dos ataques de Pelear por turno sin penalizaciones por múltiples acciones.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Resistente:** No sufre heridas por acumular aturdimientos.

TIRANO

Sin duda, de toda la progenie de la Plaga, la más horrible son los tiranos. Suspendidos a medio camino entre la vida y la muerte, conservan todas las capacidades mentales y físicas que tenían antes de ser infectados. No solo eso, la Plaga los hace, día tras día, una pizquita más fuertes. El precio que pagan por ello es la pérdida de su humanidad y compasión; adquieren un ansia insaciable de carne y sangre humana que mantiene a la Plaga dormitando en su interior. Quien se ve infectado por esta variante de la Plaga no tiene ya salvación y, además, es realmente difícil destruirlo.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8.
Habilidades: Conocimiento (Plaga) d6, Conocimiento (Tácticas) d6, Intimidar d6, Notar d8, Pelear d8, Sigilo d6.
Capacidades especiales:

- **Armas:** Pueden usar cualquier arma y, de hecho, las usarán (junto con armaduras) si les es posible.
- **Control de la progenie:** Los tiranos pueden ejercer un cierto control mental sobre otros tipos de progenie de la Plaga. Como acción gratuita puede someter a su voluntad a todas las criaturas infectadas por la Plaga con Astucia (A) o (M) que pueda ver y las usa como marionetas a sus órdenes. Pueden darles órdenes simples que estas criaturas obedecerán lo mejor que puedan; seguirán bajo su control por un periodo limitado de tiempo, incluso si deja de haber contacto visual. Cuando dos (o más) criaturas con esta capacidad desean controlar la progenie cercana deben enfrentar su Espíritu en una tirada opuesta.
- **Diablo:** Esta criatura posee todas las capacidades especiales de los muertos comunes excepto Ansia Ciega y Muerte Cerebral.
- **Garras/Mordisco:** FUE de daño.
- **Regeneración rápida:** Los tiranos realizan una tirada de curación natural por ronda, a no ser que sean heridos por el fuego o la llama. Cuando quedan incapacitados es posible destruirlos con un golpe de gracia (destruyendo la cabeza) antes de que se regeneren.

Abominaciones

Las abominaciones son la progenie de la Plaga más horrible y peligrosa que existe; lo bueno es que estos horrores son bastante raros, pues nacen de las mutaciones sobrenaturales que ocasionalmente sufren algunas criaturas infectadas. Poseen características únicas o gran tamaño debido a este origen o los experimentos de los necromantes.

Todas estas criaturas están ya muertas y han sufrido transformaciones irreversibles. A no ser que se diga lo contrario, comparten las mismas capacidades especiales de los muertos (consulta la página 164).

ARACNOIDE

Se trata de cadáveres que han regresado a la vida, pero con numerosos brazos y extremidades adicionales (o mucho más largas), pues alguien se ha dedicado a coserlas al cuerpo una tras otra. Estos horrores caminan sobre cuatro largas piernas y tienen cuatro brazos.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 9.
Habilidades: Notar d4, Pelear d8, Trepar d12.
Capacidades especiales:

- **Garras:** FUE+d6. Los aracnoides pueden atacar hasta a tres adversarios contiguos a ellos.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **Miedo (0):** Quien vea por primera vez esta abominación debe realizar una prueba de miedo.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Pies ligeros:** Usa d10 como dado de carrera.
- **Tamaño +1:** Los largos brazos y piernas del aracnoide hacen de ellos criaturas grandes.

CANCERBERO INFERNAL

Esta abominación, creada por la enfermiza mente de un necromante, es un gigantesco perro de tres cabezas dotado de fuerza y ferocidad dignas del mismo Infierno.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4 (A), Espíritu d8, Fuerza d10, Vigor d10.
Paso: 10; **Parada:** 5; **Dureza:** 9.
Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8.
Capacidades especiales:

- **¡A la garganta!:** Los cancerberos van a por los puntos débiles del oponente de forma instintiva. Con un aumento en su tirada de ataque golpearán en la localización con menos armadura del blanco.
- **Mordisco:** FUE+d6. El cancerbero tiene tres cabezas, así que puede atacar tres veces como una sola acción.
- **Miedo (0):** Quien vea por primera vez esta abominación debe realizar una prueba de miedo.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Pies ligeros:** Usa d10 como dado de carrera.

ENGUSANADO

Horrenda progenie de la Plaga (suelen ser carcasas) con una tripa grotescamente hinchada y llena de gusanos de la Plaga infernales.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 4; **Parada:** 4; **Dureza:** 8.
Habilidades: Notar d4, Pelear d6.
Capacidades especiales:

- **Garras:** FUE+d4.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Plaga de gusanos:** Cuando el engusanado sufre una herida en el cuerpo o le cortan la cabeza, un enjambre de gusanos de la Plaga del tamaño de una plantilla pequeña de área surge violentamente del cadáver. Consulta **Plaga de gusanos infernales** en la página 162.

FURIÁPODO

Esta demente creación de necromantes y vivisectores locos está formada por hasta media docena de cadáveres cosidos uno tras otro en hilera como si fueran una especie de horrendo ciempiés. El primero de ellos, que suele ser una furia, es capaz de controlar (no se sabe cómo) al resto, obteniendo así un largo cuerpo con numerosas extremidades.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.
Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 10.

Habilidades: Notar d4, Pelear d8, Trepar d8.
Capacidades especiales:
- **Garras/Mordisco:** FUE+d6. Gracias a sus múltiples extremidades, un furiápodo puede atacar hasta a seis criaturas cercanas como acción.
- **Miedo (0):** Quien vea por primera vez esta abominación debe realizar una prueba de miedo.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Tamaño +2:** Un furiápodo es tan grande como un caballo.

HECATÓNQUIRO

Un hecatónquiro es una horripilante amalgama de cadáveres medio descompuestos, permanentemente unidos entre sí por el atramento. Se considera una única criatura a todos los efectos y ocupa una plantilla de área pequeña.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d12, Vigor d12.
Paso: 3; **Parada:** 3; **Dureza:** 15.
Habilidades: Pelear d4.
Capacidades especiales:
- **Garras/Mordisco:** FUE+d4. Los hecatónquiros pueden atacar a todas las criaturas cercanas a ellos como acción.
- **Grande:** Cuanto ataques a un hecatónquiro, aplica un modificador de +2 por su tamaño.
- **Miedo (0):** Quien vea por primera vez esta abominación debe realizar una prueba de miedo.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos con la excepción de lo indicado en Pila de cadáveres.
- **Pila de cadáveres:** Esta criatura está formada por docenas de cadáveres y, por tanto, es imposible neutralizarla destruyendo sus cabezas, pues algunas están dentro del interior de la amalgama o han sido absorbidas por ella. El hecatónquiro no tiene la capacidad especial Debilidad (cabeza) de otros muertos. Además, todas las armas (cortantes, perforantes o contundentes) solo le causan medio daño. Las armas pesadas (sean del tipo que sean), así como el fuego y los ataques de área causan daño con normalidad.
- **Resistente:** No sufre heridas por apilar aturdimientos.
- **Tamaño +5:** La pila de cadáveres ocupa un volumen considerable.

MEJILLONERO

Un mejillonero es un horrible ahogado cubierto de parásitos, sanguijuelas y marisco, que logran aferrarse a su piel a pesar del atramento y proliferan en la criatura como versiones aberrantes y abominables de lo que fueron.

Atributos: Agilidad d4, Astucia d4 (M), Espíritu d4, Fuerza d6, Vigor d6.
Paso: 4; **Parada:** 4; **Dureza:** 8 (1).
Habilidades: Nadar d4, Notar d4, Pelear d6.
Capacidades especiales:
- **Armadura +1:** La gruesa capa de duras conchas marinas que cubren el cuerpo del mejillonero le proporcionan armadura en todo el cuerpo.
- **Garras:** FUE+d4.
- **Mordisco:** FUE+d6.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Pestazo:** El olor combinado de la carcasa y el abominable marisco que lo cubre obligan a todos los personajes a dos pasos o menos del mejillonero a realizar una tirada de Vigor. Si tiene éxito, soporta la peste sin problemas. Cuando falla, el personaje tiene una penalización de -1 a todas sus tiradas de rasgo hasta que abandone el área de efecto. Con ojos de serpiente pierde, además, su siguiente turno, vomitando.

PESADILLA

Mediante inhumanos procedimientos alquímicos, algunos necromantes logran infectar a un caballo con la Plaga, que regresa a la vida tras su primera muerte como la demacrada montura que los posesos y tiranos usan en ocasiones.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d12+2, Vigor d8.
Paso: 8; **Parada:** 5; **Dureza:** 10.
Habilidades: Notar d4, Pelear d8.
Capacidades especiales:
- **Mordisco:** FUE+d4.
- **Muerto:** La criatura tiene todas las capacidades especiales de los muertos.
- **Tamaño +2:** Son tan grandes como un caballo.

Quimeras

Las quimeras son un tipo de abominación específicamente creada para un propósito concreto por un vivisector demente en su laboratorio privado o el producto de la repentina e incontrolable mutación que provoca la ingesta de ambrosía.

Para crear quimeras, los vivisectores y necromantes suelen usar carcasas, furias o posesos como base, todo tipo de animales mundanos, bestias infernales o abominaciones y, en algunos casos, incluso seres humanos aún vivos (ya sean puros o infectados). Gracias a sus artes oscuras, o al poder mutante de la ambrosía, crean macabras combinaciones de seres, simbiosis imposibles según las leyes de la naturaleza.

Empieza por seleccionar la criatura base que forma la quimera y, si lo consideras apropiado, mejora su Fuerza y Vigor en un nivel de dado; también puedes aumentar el tamaño de partes enteras de su cuerpo; su Astucia, sin embargo, se reduce en un nivel de dado y pasa a ser de tipo animal (A) o muerto (M), incluso si no es lo habitual para la criatura base.

Finalmente, en función de las características deseadas para la criatura, añade una o más de las siguientes capacidades especiales (puedes también tirar 1d12 tantas veces como quieras):

(1)- Alas: La criatura desarrolla alas (o se le añaden de forma artificial). Gana el rasgo de criatura Vuelo, con Paso 10 y Trepada +0.

(2)- Extremidades alargadas: Las extremidades de la criatura crecen de forma desproporcionada, lo que otorga Alcance 1 a sus ataques.

(3)- Múltiples extremidades: La criatura tiene más extremidades de lo normal y gana un ataque adicional por acción o +5 a su Paso (o ambas cosas).

(4)- Hipertrofia: Aumenta la Fuerza y el Vigor de la criatura en dos niveles de dado, así como su Tamaño, que aumenta en dos puntos. Si llega a Tamaño +4, también gana el rasgo de criatura Grande y si llega a Tamaño +6, Enorme.

(5)- Espadas óseas: Las extremidades superiores de la criatura acaban en largos trozos de afilado hueso serrado que surge donde deberían estar las manos. Estas armas supuran atramento y permiten a la criatura realizar dos ataques por turno sin penalización con FUE+d8 de daño.

(6)- Miasma: La criatura exuda miasma y todos los personajes cercanos corren riesgo de respirarlo (consulta **El miasma**, pág. 88).

(7)- Nauseabunda: La criatura es realmente horrenda a la vista y causa Miedo (-2).

(8)- Placas óseas: El cuerpo de la criatura está cubierto de huesos deformados que la protegen como si fuera una coraza. Gana Armadura (+2).

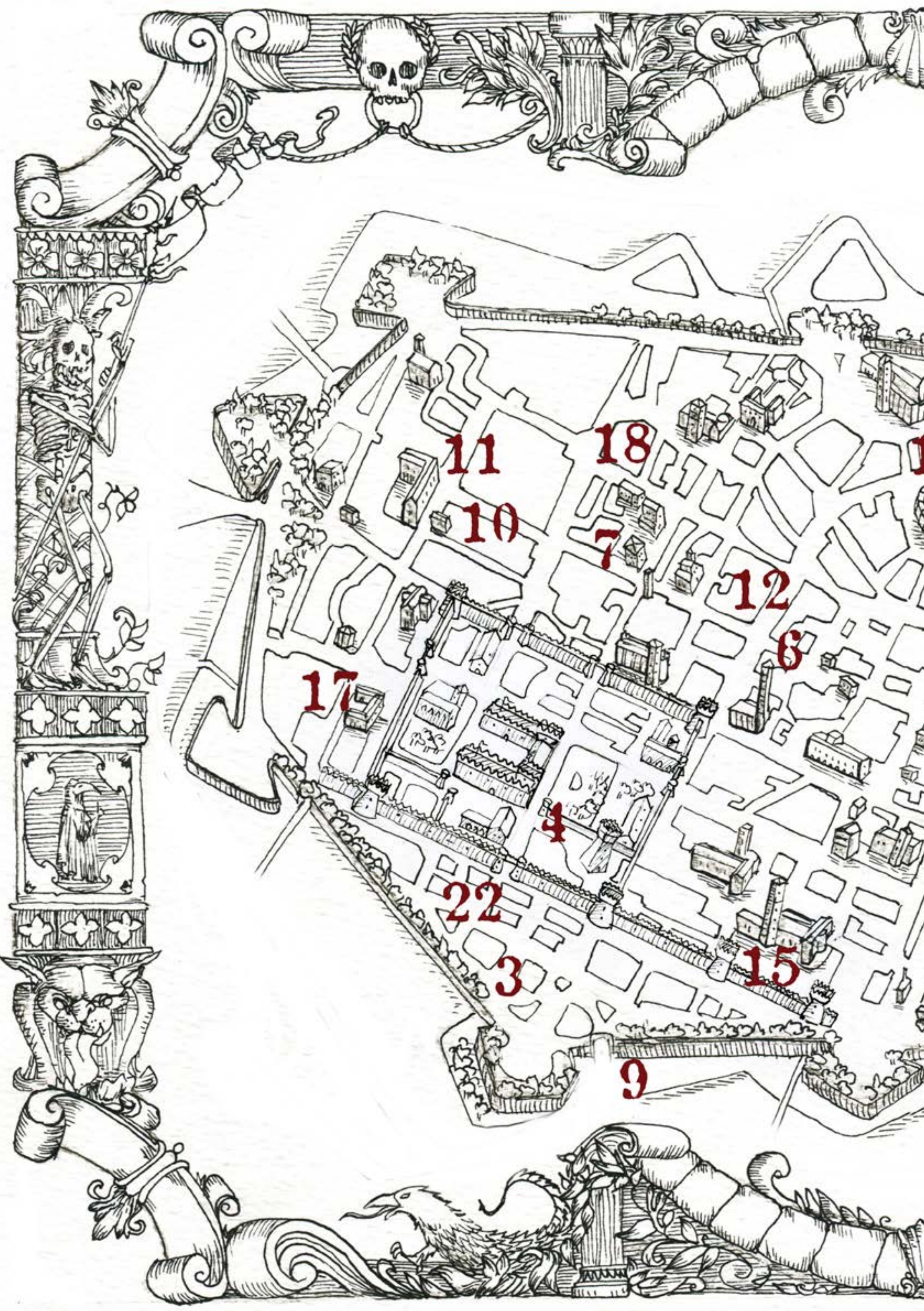
(9)- Pseudópodos: La criatura desarrolla unos apéndices carnosos muy musculosos, fuertes y cubiertos de babas, que ocultan el músculo. La criatura gana el rasgo de criatura Trepamuros.

(10)- Secreción: Glándulas superdesarrolladas capaces de secretar litros enteros de un horrendo suero cubren todo el cuerpo de la criatura. Al final de su acción, todos los personajes cercanos deben hacer una tirada de Agilidad con éxito o caerán al suelo.

(11)- Aliento letal: Como acción, la criatura puede exhalar aire infectado desde sus entrañas. Todos los personajes en una plantilla de área cónica corren peligro de respirar miasma (consulta la página 88).

(12)- Vómito negro: Como acción, la criatura puede vomitar un chorro de negro atramento. Todos los personajes en una plantilla de área cónica deben hacer una tirada enfrentada de su Agilidad contra el Vigor de la quimera. Si fallan, quedarán salpicados por el atramento, con el correspondiente riesgo de una infección indirecta (consulta esta capacidad en la sección **Muertos** de este mismo bestiario).




18
11
10
7
12
6
17
4
22
15
3
9



21
19
14
5
8
2
20
16
13

Lucca y la feria de los muertos

(1)- Vía Fillungo (la calle principal de Lucca).

(2)- Torre Guinigi (hogar de la poderosa familia Guinigi).

(3)- Feria de los muertos (exposición de armas y máquinas de guerra).

(4)- Fortaleza Augusta (el castillo de Lucca).

(5)- Iglesia de san Francisco.

(6)- Torre del Reloj.

(7)- La Casa de los Mutilados.

(8)- Hogar del verdugo de Lucca.

(9)- Poterna trasera.

(10)- Posada del Mago.

(11)- Suburbios.

(12)- Mazzoni's (un famoso hostal para pobres).

(13)- Mansión de la embajada de Ferrara.

(14)- Plaza del anfiteatro (construida sobre un antiguo anfiteatro romano).

(15)- Catedral de san Martín.

(16)- Monasterio de la Confraternitas Mortis.

(17)- Gremio de médicos de la Plaga.

(18)- Gremio de sepultureros.

(19)- Huertos urbanos.

(20)- Feria de los muertos (exposición de inventos y maravillas).

(21)- Gremio de alquimistas.

(22)- Feria de los muertos (exposición de libros y juegos).



Una ciudad del Renacimiento Macabro

(1)- Calle principal: En ella puedes encontrar las mejoras tiendas y posadas de la ciudad.

(2)- Torre mansión: Las familias ricas siempre viven en torres fortificadas, a salvo de un estallido casual de la Plaga.

(3)- Zona abierta: Usada para entrenar a la milicia de la ciudad.

(4)- La ciudadela: El último lugar de defensa contra los muertos en caso de un estallido de la Plaga dentro de los muros de la ciudad.

(5)- Una iglesia: La fe cristiana está muy dividida con numerosas sectas cismáticas, pero las iglesias siguen siendo lugares donde la gente se reúne y reza a Dios.

(6)- La torre del reloj: Sus campanas repican cada hora, organizando las actividades de los vecinos.

(7)- La casa de los mutilados: Hospital y albergue para aquellos que han sido heridos en la guerra macabra.

(8)- Murallas: Una alta fortificación construida de forma expresa contra los muertos.

(9)- Poterna trasera: Las poternas son puertas secretas construidas en la muralla para permitir que los guerreros defensores realicen salidas, enviar o recibir mensajeros.

(10)- Zona residencial: Edificios viejos y en mal estado donde viven los pobres.

(11)- Suburbios: Un laberinto de callejones y edificios medio en ruinas donde florece el crimen.

(12)- Zona residencial: Casas relativamente nuevas, ocupadas por la clase media (artesanos, mercaderes, etc.).

(13)- Distrito artesano: Talleres, altos hornos y fraguas.

(14)- Arena o plaza mayor: Usada para realizar ferias, festividades religiosas y entretenimientos.

(15)- Catedral de la ciudad: Dedicada al santo patrón de la ciudad y sitial de poder del obispo; a menudo incluye una abadía u obispado.

(16)- Lugares aislados y separados de los demás dentro de los muros donde se vigila a los infectados y fallecidos.

(17)- Gremio de médicos de la Plaga: Uno de los gremios más importantes de la ciudad.

(18)- Gremio de sepultureros: Muy poderoso en todas las ciudades.

(19)- Huertos urbanos: Un recurso vital, pues permite el acceso a alimentos frescos incluso en caso de asedio.

(20)- El cementerio: Todos los muertos deben incinerarse y es en este lugar donde se colocan sus restos, en urnas funerarias.

(21)- Gremio de alquimistas: Un palacio con numerosos laboratorios; suele estar lejos del centro de la ciudad para evitar accidentes.

(22)- Barracones y establos para la milicia local.

Ultima Forsan

Nombre ________
Raza ________

Arcano salvaje ________

Carisma | Parada
Paso | Dureza

Agilidad

Cabalgar ___ Nadar ___
Disparar ___ Navegar ___
Fz. Cerraduras ___ Pelear ___
Lanzar ___ Sigilo ___

Astucia

Apostar ___ Notar ___
Callejear ___ Provocar ___
Con. ________ ___ Rastrear ___
Con. ________ ___ Reparar ___
Con. ________ ___ Sanar ___
Investigar ___ Supervivencia ___

Fuerza

Trepar ___

Espíritu

Intimidar ___ Persuadir ___

Vigor

Trasfondo

Idiomas

Lesiones permanentes

Arma	Distancia	Daño	Peso	Notas

Poder	Dif.	Distancia	Daño/efectos

Equipo

Armadura

Cabeza ________
Brazos ________
Torso ________
Piernas ________

Peso total ____ Florines ____
Lím. Peso ____ Penalización por peso ____

Fatiga -I -II INC -III -II -I Heridas

Desventajas

Ventajas

V
X
XV

Experimentado
XXV
XXX
XXXV

Veterano
XLV
L
LV

Heroico
LXV
LXX
LXXV

Legendario
XC
C
CX

Durante los últimos años de la Edad Media, la plaga de los muertos se extendió por toda Europa, África y Asia, dando lugar a la época más oscura de toda la historia. Es el año 1514 del Señor y héroes procedentes de todos los nuevos reinos del oeste se aprestan a reconquistar el mundo. Ultima Forsan es un juego de aventuras salvajes y letales peligros, situado en una macabra versión alternativa de nuestro propio Renacimiento.

Dentro de *Ultima Forsan* encontrarás:

- Una nueva ambientación para *Savage Worlds*, llena de lúgubres horrores e indómitos héroes.
- Dos mapas a doble página: uno de Lucca y otro con los nuevos reinos del oeste.
- Nuevas ventajas, desventajas y reglas para afrontar las hordas de la plaga.
- Armas especiales, armaduras mecanizadas, barcos voladores y prótesis mecánicas con los luchar en la Guerra Macabra.
- Una campaña completa.
- Más de treinta nuevos monstruos, junto con docenas de animales y arquetipos de PNJ.
- Un generador de aventuras que te permitirá crear infinidad de escenarios.

LA MUERTE ACECHA Y CADA HORA BIEN PODRÍA SER LA ÚLTIMA.
PERO NO TE RENDIRÁS.
¡JAMÁS!

Ultima Forsan es totalmente compatible con la edición española del premiado juego *Savage Worlds.* Para usar este suplemento se necesita el manual básico de *Savage Worlds*.





